

EXCALIBUR

29 Kč • 33 SK • \$3 U.S.

NEZÁVISLÝ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER



OD TOHOTO ČÍSLA
min. **48**
stran

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
Czech republic
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

INFORMACE:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Farská 44
949 01 Nitra
Slovak republic
tel/fax: (087) 22503

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel: 001-202-2231066



SV 600 Datalux
Pro 80 disket 5,25".
Cena 220,- Kč.



SV 510 Datalux
Pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.



Joyplus
Commodore



SV 121 TURBO
Model prozačnický. Mikrospínače.
Cena 180,- Kč.

SV 122 Quickjoy II
Šest kontaktní, autostřelba.
Cena 219,- Kč.



SV 124 Quickjoy II
Turbo
Hit tohoto roku.
Přesná mikrospínače.
Cena 258,- Kč

SV 125 Superboard
Určeno pro simulátory.
Deset mikrospínačů.
Digitální stopky.
Cena 520,- Kč.



SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospínačů. Dva
spínače na střelbu.
Cena 390,- Kč.

SV 227 Top Star / PC
Nejlepší joystick v nejlepší
provedení. V moderním
acrylovém obalu
Cena 731,- Kč.



SV 133 Megastar
Všechny možné funkce.
Stabilní základna.
Veškerý hrací komfort.
Cena 610,- Kč.

SV 135 Junior Megastar
Malý praktický Megastar.
Se všemi možnými funkcemi.
Cena 460,- Kč.



SV 128 Megaboard
4 velké tlačítka na
střelbu. 10 mikrospínačů.
Dvoje stopky.
Cena 589,- Kč.



SV 201 M5 PC XT/AT
Pro letecký simulátor. S výstupem
na Game Card, nebo I/O Card.
Cena 569,- Kč.



SV 132 Hyperstar
Populární povrchová
úprava z robustního
acrylu.
Cena 431,- Kč.

**SV 202 M6 PC
XT/AT**
Světově úspěšný
analogový
joystick pro PC.
Cena 390,- Kč



SV 123 Supercharger
Nejlepší cena a výkon. Dva spínače
na střelbu. Šest mikrospínačů.
Cena 308,- Kč.

Datalux



**SV 707
Datalux
Mouse-Pad**
Elegantní
podložka.
Cena 59,- Kč.

SV 712 Datalux-Maus
Transparentní acrylová myš. Včetně
softwarového driveru pro PC.
Cena 649,- Kč.

SV 704 Datalux-Maus
Pro Amigu. Vysoké rozlišení
280 DPI. Ergonomická tlačítka.
Cena 530,- Kč.



Výhradní distributor uvedených firem.
Nejnižší ceny v České republice.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joyticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.

**Dodáváme kompletní sortiment
firmy C-Commodore**
C64, A500, A600, A1200, A400
Uvedené ceny včetně DPH.

HIT PARÁDA

Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zasle svůj zebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače. Pláte, jinak se nám pořadí nebude měnit.

PC

AMIGA

ATARI ST

- 1 DUNE II, Virgin Games
- 2 LANDS OF LORE, Westwood studios
- 3 INDIANA JONES IV, Lucasfilm Games
- 4 PRINCE OF PERSIA II, Broderbund
- 5 EYE OF THE BEHOLDER III,SSI
- 6 BETRAYAL AT KRONOR, Dynamic
- 7 ISHAR II, Simulacra
- 8 ALONE IN THE DARK, Infogrames
- 9 DOGFIGHT, Microprose
- 10 LEGACY, Microprose

- 1 DUNE II, Virgin Games
- 2 WALKER, Polygraph
- 3 SYNDICATE, Bullfrog
- 4 DESERT STRIKE, Electronic Arts
- 5 KICK OFF 3, Virgin Games
- 6 CHUCK RUCK II, Core
- 7 WAR IN THE GULF, Empire
- 8 ISHAR II, Simulacra
- 9 LEMMINGS II, Polygraph
- 10 SYNDICATE, Bullfrog

- 1 DESERT STRIKE, Electronic Arts
- 2 POWERMONGER, Bullfrog
- 3 PACIFIC ISLANDS, Empire
- 4 ISHAR II, Simulacra
- 5 RAILROAD TYCOON, Microprose
- 6 FORMULA ONE G.P., Microprose
- 7 LURE OF THE TEMPTRESS, Virgin
- 8 ANOTHER WORLD, Delphine software
- 9 CRAZY CARS II, Tilt
- 10 LOTUS II, Gremlin

C-64

SINCLAIR

ATARI XL/XE

- 1 ELITE, Firebird
- 2 ELVIRA, Accolade
- 3 EDOON, Lucasfilm
- 4 TEST DRIVE II, Accolade
- 5 TURRICAN II, Rainbow Arts
- 6 LAST NINJA III, System 3
- 7 MOONFALL, 21st Century Ent.
- 8 LOTUS E.T.C., Gremlin
- 9 ELITE, Firebird
- 10 ACE, Cascade Games

- 1 SPACE CRUSADE, Gremlin
- 2 HERQUEST, Gramis
- 3 DIZZY V, Code Masters
- 4 ROBOPOP 3, Ocean
- 5 SUPERCARS, Gremlin
- 6 MYTH, System 3
- 7 SWITCHBLADE, Gremlin
- 8 TURRICAN, Rainbow Arts
- 9 CABAL, Capcom
- 10 ADAMANT FAMILY, Ocean

- 1 MISJA, Avalon
- 2 KARATEKA, Broderbund
- 3 FRED, Avalon
- 4 DRACONUS, Cognito
- 5 ZYBEX, Zapfein
- 6 ACE OF ACES, Accolade
- 7 TOMAHAWK, Digital Integration
- 8 SOLO FLIGHT, Microprose
- 9 LASERMANIA, Avalon
- 10 EDOON, Lucasfilm

SEGA

ENGINE II

NINTENDO

- 1 ALADIN
- 2 SONG 2
- 3 NHLPA HOCKEY
- 4 STREETS OF RAGE 2
- 5 THE REVENGE OF SHINOBI
- 6 SHINING IN THE DARKNESS
- 7 NHL HOCKEY '94
- 8 SONG, THE HEDGEHOG
- 9 STREET FIGHTER 2
- 10 SHINOBI

- 1 R-TYPE
- 2 SHANGHAI
- 3 SIDE ARMS
- 4 DIN DON
- 5 TIGER MISSION
- 6 LEGEND OF HEROES
- 7 GUNHEID
- 8 FINAL MATCH TENNIS
- 9 DEVIL'S CRASH
- 10 THE FINAL LAP

- 1 STREET FIGHTER 2
- 2 ROBOPOP
- 3 SUPER SOCCER
- 4 LEMMYGUS
- 5 MEGAMAN II
- 6 ADVENTURE ISLAND 2
- 7 SUPER MARIO WORLD
- 8 DOUBLE DRAGON
- 9 YEMI & JERRY

AHOJ, REDAKCE!

EXCALIBUR č. 22 VYJDE 15. 1. 1994!

Držím v ruce časopis číslo 19 a vzpomínám. Vzpomínám, že jsem asi před půl rokem pročítal se svým bratrem recenze a návody. Vzpomínám - jak nás pobavily správné hlášky v recenzích a návodech - a jak se nám oběma líbila Andrewova „Paňáková románek“. Bylo to krásné.

Můj o dva roky mladší bráška před třemi týdny zemřel. Zemřel na rakovinu v nedožitých čtrnácti letech.

Přítel Vám, neboť bych Vám chtěla říci, že když jsme tenkrát přijeli s Honzíkem do Prahy na onkologii, sehnali jsme kdesi ve stánku EXCALIBUR (v Prachaticích ho ještě neměli a my vlastně jen stará čísla) a Honzík, ačkoli zmožen vyčerpávajícím vyšetřováním, se usmál, když jsem mu EXCALIBUR podala. Pak už se dožil jen dvou čísel (jedno z nich bylo tím prázdninovým, které přišlo v září). Tak už si tolik nežil, ale EXCALIBUR měl velice rád.

A tak Vám chci poděkovat za to, že jste mu malinko ulehčili jeho obrovské utrpení a dodali trochu radosti do jeho smutné duše.

Fakt díky za EXCALIBUR.

Budu se těšit na každé další číslo, které přijde - přečtu si perfektní tipy, návody, užiji si spoustu legrace a vždy si vzpomenu na svého bratra - jak jsme spolu s obdivem a nadšením četli EXCALIBUR.

Tak kluci ahoj - snad Vám budu moci příště napsat něco veselějšího.

Vaše věrná čtenářka Jana Břendová

P.S.1: A ten nápad s fotkami je velice dobrý. Fakt!

P.S.2: Existuje něco jako EXCALIBUR-KLUB? Jestli ano, mohli byste vytyknout nějakou kontaktní adresu?

Jestli ne, mohlo by se něco založit, co říkáte?

Slibuji, že ze budu spolu se všemi tvůrci EXCALIBUR snažit o to, aby EXCALIBUR vycházel pravidelně a aby byl co nejlepší. Prostoneť, třeba přijala naši omůvku (byť pozdní) za nevyslané prázdninové EXCALIBURY - od tohoto čísla Ti budeme zasílat všechny vydání EXCALIBURY až do konce vydávání EXCALIBURA. Chtíme s tebou.

Vydavatel a kolektiv

P.S.: Ten nápad s fotkami bude muset počkat až do příštího čísla - redakce nám trochu zlobí. Ale EXCALIBUR KLUB - to není špatný nápad! Založíme ho v dalším čísle.

OBSAH

RECENZE

| | |
|--------------------------------|----|
| Blooonet..... | 28 |
| Castle of Dr. Brain..... | 9 |
| Creeper..... | 19 |
| Doom..... | 14 |
| Dragon Spheres..... | 29 |
| Fantasy Empires..... | 13 |
| Global Conquest..... | 7 |
| Heroic Classic Card Games..... | 17 |
| Humans..... | 28 |
| Incredible Machine..... | 9 |
| Ken's Labyrinth..... | 28 |
| Laser Squad..... | 29 |
| Lands of Lore..... | 6 |
| Links 386 Pro..... | 11 |
| Master of Orion..... | 16 |
| Might & Magic V..... | 7 |
| Mirage Thunder + Cliff 2..... | 14 |
| Privator..... | 15 |
| Sim Farm..... | 19 |
| Terminator 2025..... | 29 |
| The 7th Guest..... | 8 |
| Trolls..... | 17 |
| Simon the Sorcerer..... | 10 |
| Space Race..... | 18 |
| Square DeLuxe..... | 10 |
| Stunts Island..... | 12 |

NÁVODY

| | |
|----------------------------|----|
| Blinky's Scary School..... | 41 |
| Ishar II..... | 30 |
| King's Quest III..... | 34 |
| Return of the Phantom..... | 36 |
| Space Quest..... | 41 |
| Space Quest IV..... | 38 |
| The 7th Guest..... | 33 |
| Willy Beamish..... | 40 |
| Wizardry 7..... | 32 |

EXTRA

| | |
|-------------------------------------|----|
| ZVUKOVÉ KARTY PRO PC..... | 29 |
| DAC do 100 - Kč..... | 21 |
| To nejdělejší od Creative Labs..... | 22 |
| Sound Blaster II..... | 21 |
| Sound Blaster Pro..... | 23 |

OSTATNÍ

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| Báječní muži na létajících str..... | 44 |
| České a slovenské BBS..... | 41 |
| České hry na Amigu..... | 41 |
| Čity..... | 41 |
| Dopisy čtenářů..... | 46 |
| Kalendář..... | uprostřed |
| Předplátne..... | 47 |
| Pushover - kódy..... | 41 |
| RPG - 2. část..... | 45 |
| Soutěž A-B-Comp..... | 45 |
| The Sierra Network..... | 45 |

EXCALIBUR 21 © Popular Computer Publishing, 1993.

VYDAVATEL: Martin Luthák

SEFREDAKTOR: Jindřich Roháč (NAPOLÉON), ZASTUPITEL SEFREDAKTORA: Jan Čížek (JEK), TISLOVÝK: JEDNOŠTĚ, VEDOUČÍ REDAKTOR ČÍSLA: Martin Luthák, REDAKCE: Daniel Farnbauer (DUNDY), Vězeň Provaník (DOLPHINE), Tomáš Mrkvička (HAQUEL), TÍCKWA, GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, grafické studio firmy PCP, 2. dodací impozitované litografické výtisků Polygrafia, a.s. Příspěvky posíláte výhradně na adresu redakce, Nevysílejte příspěvky adresou: ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Podávám novinových zlaté povolení Ředitelství poštovních přepřevy Praha 2, 185593 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5204, MČ 47 129. ROZŠÍŘENÍ: PNS a soukromí distributoři, PC-INFO a JRC. K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÍ a státní čísla: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Toto číslo vychází v prosinci 1993.

www.excalibur.cz

NOVOROČNÍ NABÍDKA FIRMY

Super nabídka pro hráče

komplet **ATARI 800 XE**
s magnetofonem **XC 12 TURBO**

velké množství her na kazetách (14 kazet)

zásuvný modul **VISICOPY III**
- zaváděč TURBO 2000 a Universal Turbo, kopírák, kompresor, konvertor.

zásuvný modul **TOOL BOX III**
- VISICOPY II, TT DOS, TM 2304, Čapek, TBasic, ATMAS II, Turbo-binor copy

hry v zásuvných modulech

výukové programy, textový editor, účetnictví, kreslicí programy,
hry a jiné doplňky



Kč 3.990,-

á Kč 100,-

Kč 330,-

Kč 690,-

Kč 130,-

NABÍDKA pro muzikanty

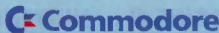
ATARI 1040 STE

Kč 14.290,-

ATARI FALCON 030

Kč 44.990,-

nový multimediální počítač ATARI, 4 MB RAM, 80 MB HD



ceny vás příjemně překvapí

Komplet **COMMODORE C 64**
s magnetofonem **DR 1530**

Disketová jednotka 1541

velké množství her na kazetách (20 kazet)
na disketách (115 disků)

zásuvný modul **EXPERT C 401**
- TURBO JRC (TURBO 250 aj.) a program na nastavení hlavy

zásuvný modul **EXPERT C 310**
- TURBO JRC, Hlavostav, Turbo D, ovladač pro plotter,

Monitor, KOPR, REVIZOR

hry v zásuvných modulech

výukové programy, hry, textový editor, adresář,
diář aj. doplňky

á Kč 100,-

á Kč 50,-

Kč 390,-

Kč 590,-

Kč 150,-

AMIGA 600 **AMIGA 600 HD**
AMIGA 1200 **AMIGA 1200 HD**



Boxy od firmy **SUNNYLINE**, Diskety **FUJI**, **MAXELL**, joysticky , tiskárny **EPSON**

JRC

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel. 354 979, fax. 521 258
po-pá 10⁰⁰ až 18⁰⁰

PC SHOP

Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel./fax. 242 286 40
po-so 9⁰⁰ až 18⁰⁰

BONO Computer

Hlavná 134
080 01 Prešov

BONO v Od DAGROV

Štúrova 1
040 18 Košice

BONO kancelář

tel. 095/760429
fax. 095/760400

Firma JRC je tu pro Vás

Návštěvte naši prodejnu v Praze 2, Šumavská 19
(metro - nám. Míru, tram - 16, 4, 22, 11)

U nás vždy zaručené nejlepší ceny!

Nabízíme nejkompletnější program listiny Commodore
A600, A300+, A800, A1200, A1030, color monitor

Amiga uživatelská příručka 2.0 - 420 stran kompletního popisu, práce s Amigou, podrobný popis DOSu, vše co potřebujete.

A600 HD 110.950,-
Amiga CDTV komplet, klávesnice, A1200 HD od 16.900,-
disketová jednotka, myš 14.990,-

Receita: Spíkový videodiskizér VDI, 256 000 barev, reálný v mono režimu, podpora A1200, spíkový software 9.980,-

Modem pro PC a Amigu za výrobní ceny (14400 bps, fax i 8610 i)

| | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| Literatura pro Amigu | Displej pro Amigu |
| Assembler 68000 185,- | Externí klávy 2950,- |
| GFA Basic 250,- | 1MB pro A600 2950,- |
| Maxiplan 95,- | 0.5-1.8 MB A500 od 1290,- |
| Amiga Basic (disketa) 93,- | 1 MB pro A500+ 2590,- |
| Superbase (disketa) 99,- | 1-9MB pro A1200 tel. |
| Hardware manual (disketa) 99,- | Scart kabel 390,- |

Hardware pro Amigu
Vše všechny typy Amig včetně instalace od 2.950,-

SUPER PC ZA SUPER CENY
Lázeňská konfigurace PC 386, 486, počítačové hry

Velký výběr Shareware programů a text pro Amigu a PC.

HLEDÁME NOVÉ DEALERY DO NAŠÍ DEALERSKÉ SÍTĚ

ATLANTIDA

Husitská 11
130 00 PRAHA 3
Tel: (02) 6279433, 36, 48 1. 39, Fax: (02) 274556

Firma ATLANTIDA vypisuje konkursní řízení na místa ředitele a redaktorů pro připravovaný časopis, věnující se počítačům Commodore a programové vybavení.

Dále hledáme zkušené programátory pro počítače Commodore a Amiga pro dlouhodobou spolupráci.

Nabízíme výhodné pracovní a finanční podmínky.

Firma ATLANTIDA počínaje 1. lednem 1994 opět nabízí začínajícím prodejcům možnost komisionního prodeje.

Všem našim prodejcům a zákazníkům děkujeme za spolupráci v uplynulém roce, přejeme mnoho pracovních a osobních úspěchů a těšíme se na další spolupráci v novém roce 1994.

Presto-CS COMPUTER VAM NABÍZÍ
OD 24.12.
POVANOČNÍ VÝPRODEJ!
ZA VELMI HEZKÉ CENY
VÝROBKÝ COMMODORE
COMMODORE 64 AMIGA
AMIGA 500, 600, 1200, CD 32
AMIGA 600 HD 20
JOYSTICKY, PAMĚTI, HRY, MYŠI,
DISKETY (JAKO VĚDY ZA 149,-)
PŘIJÍSTE K NAM DO PRODEJNY
POLSKÁ 15, PRAHA 2
(METRO NÁM. ŽITNOHO Z PODĚBRAD)
NEBO OBJEDNAT NA DOBÍRKU
TEL. 02/6275250 - PRODEJNA
02/8257484
TEL/FAX 02/7916018
ZÁRUKA 3E 120K
váš huerdinkupel

ZNAČKOVÉ DISKETY 3,5"

SYNTRON

made in Canada

HD

240,- Kč

237,- Kč

235,- Kč

1 - 2 krabičky

2 - 4 krabičky

5 a více

DD

160,- Kč

157,- Kč

155,- Kč

Plná záruka vrácení peněz při Vaší nespokojenosti.
Sklad zakládá zinkové a zlato ž.

**DĚKUJEME VŠEM SVÝM ZÁKAZNÍKŮM
A OBCHODNÍM PARTNERŮM
ZA PROJEVENOU DŮVĚRU V ROCE 1993.
NA SHLEDANOU
V NOVÉM A ÚSPĚŠNÉM ROCE 1994!**

OBJEDNÁVKY: CHIKUITTA, P.O. BOX 2, 190 00 PRAHA 9,
telefonicky: 02/88 07 48.

Ano, zašlete mi na dobírku

☐ krabiček disket HD, ☐ krabiček disket DD

za celkovou cenu Kč.

Jméno:

úplná adresa:

PSČ:

podpis:

Již od vzniku prvních her v bláznivě náze mezi hráči rozpoutala prudká debata, která že to hra je vlastně lepší. Pro přípo-
menutí, Dungeon Master byl chválen pro
svou podobnost ke státním hrám a mož-
ností postar. Jeho odpůrci neopřeli postar-
ovali na slabé grafické zpracování a hudbu.

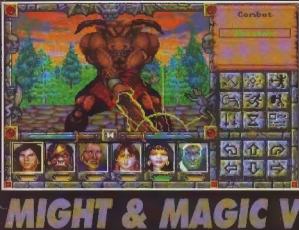
Další z těchto her, série Eye of the Beholder přinesla něco nového. Bylo to mnohem lepší graficky i zvukově zpracování. Beholder i běžel sice pouze v 16 barevch, zato dvojka a trojka byly již 256-ti barevné. Kritizovány byly však hád. Ačkoliv byl napsán podle originálních D&D, autoři se tím také chlubí, byla mu vyčítána jednoduchost, systém kolů a jiné zavedené náležitosti.

Oběma hráčům poskytovatelné peníze byly zaneseny do jednoho z účtů hry, reprezentovaného sérií Might & Magic (Obě jsou M&M). Tito hráči, to je Bob Boholad, tak i Durgens Master hrál obzvláště, jsou již na cestě. A má pravdu. Má přinést do hry zcela nový styl. Je pro vás připraven celý svět, záleží jen na vás, kam půjdete a co oděláte. Samozřejmě se trouhá a pítobě, pro jehož dokončení následuje závěrečné intro. Také systém kouzel dozraje změna. Nejmenší potulných dobrodruhů se rovněž v žádné jiné hře tohoto typu zatím neobjevilo.

Vím, že mnoho z vás se mnou neshoduje v názorech na tyto hry; a to jsem se nezmíňoval o Měsících, Shadow Lands a mnoha jiných. Pořád však, co vidíte Lands of Lore, myslím, že se počítá vaše-
ho žebříčku popularity různých her.

Lands of Lore. The throne of Chaos má osl epološného a každou z výše uvedených her. Jedná se dokonce graficky a hudebně zpracovanou hru, s originálním příběhem. Zla čarodějnice Sicote objevila mocný drahouk a nyní vede válku proti Vašemu království. Vy si vyberete hrdinu, se kterým se pokusíte sibi jednou provždy zbavit této mocné blesky.

Nyní již k samotné hře. Pohyb je v Lande of Lore vyřešen stejným způsobem jako v Space Hulku, celý vyřetel se provádí posune. Samozřejmě u pomalejších počítačů lze navožit „klasický“ způsob pohybu, tj. krok z místa na místo. Víte je přece.



Není to zas tak dávno, co se na herním světě velkým hráčům týpili globální problémy a naplňovali je s názvem NEW WORLD COMPILOTION. Jistě již mnozí z vás úspěšně vyhráli hádanky a rafinovaná nástrahy připravené ve třetím a čtvrtém dílu rozšíření dunghonu s názvem Might & Magic V. Nás zde čeká Part 2, na sebe nemající dvě díly. Zde se již, je to už určíte, hraje nastavená duha čarů. Spojením obou částí můžete už jenom přemýšlet a rozvádět své vlastní země, ve kterých se můžete volně pohybovat. Ovšem se i některé nové představy a stvůry, které v separátních dílech vůbec nenašli.

Po úvodním graficky velmi dobře zpracované intro se okamžitě přechází do podstaty děje. Veškeré počáteční předlohy týkající se výběru postav odpovídají těm, které si naplneš podle svých stránkách velmi dobře vycvičenou partu z předchozího dílu. Postavy vám uči počítat. Samozřejmě, že všechny své hrdiny můžete jednoduše propustit a v hostině místo nich najmout podle vlastního uvážení. Tuto variantu vám ovšem nedoporučuji. Počáteční zjevení osoby jsou již velmi výstižné, mají potřebu znát a jejich úroveň zkušeností jsou poměrně vysoké. Pokud některou osobu vyměníte, vystavíte se riziku nepřehlednosti některých hasek.

Ve dvédesátidílných barvách a poměrně dobré grafice se střídá den s nocí. Hraje se střídá způsobem nečekaným, protože jedné z mnoha tarmých a z prázdné, dlaní směrku, přirovná se partu dlaně na každém kroku. Neustále ohrožová se tu je a prostředek ze dopravy slane na hory a dlaních úderu zabíjí. To vše probíhá rychle a plynule. I když vás pohyby v této o celé jedno pole a dlaně se mnohdy ztrácejí.

Samozřejmě, jako je to u série dunghonů, i zde je v této části je vyhrazena pro pohyb z od party. Zde vidíte své vojsko, krajiny, předměty, a dlaně. Samozřejmě je plocha obrázů rozdělena na dvě části.

Hraje a zároveň i největší část je vyhrazena pro pohyb z od party. Zde vidíte své vojsko, krajiny, předměty, a dlaně. Samozřejmě je plocha obrázů rozdělena na dvě části.

Na obrysch rámečku. Oznamují blízkost se nebezpečím, předměty a dlaně. Samozřejmě je plocha obrázů rozdělena na dvě části.

2. Charakteristika jednotlivých hrdinů. Kiknuť na postavu jedné z nich získáte podrobné informace o dané postavě. Někdy při oděci, zbraně a rozličné oznamují předměty zlatnických mistrů, které zvyšují schopnosti hrdinů.

3. Mapa, která má své parametry a použitelné úrovně kouzel.

4. Dvůr kon slavených pro ovládání party - bojová a dlaně. Samozřejmě je plocha obrázů rozdělena na dvě části.

5. Dvůr kon slavených pro ovládání party - bojová a dlaně. Samozřejmě je plocha obrázů rozdělena na dvě části.

6. Dvůr kon slavených pro ovládání party - bojová a dlaně. Samozřejmě je plocha obrázů rozdělena na dvě části.

REKALIBR verdikt: 83'



Celší strategickoempulární hra od světově známé firmy MICROPROSE, která v poslední době přinesla na trh velké množství kvalitních hrodek. Mezi tyto rovinry patří například RETURN OF THE PHANTOM, PIRATES GOLD, RAILROAD DELUXE nebo hororová hra LEGACY. Jako ve většině strategických her, tak i v GLOBAL CONQUEST vládní logika, vymořování a vymořování nad sílu a rychlost.

Grafika a pohled na boje už není na stejné úrovni jako v hře CIVILIZATION. Což znamená, že moc zpracovaná 2D grafika při pohledu shora. Po úvodním intro, které je bohužel z jedním jiným intro, ani po němž obrázek již nesetkává. V průběhu hry by objevily se obrázky samozřejmě mohly přemýšlet jeho hráči, ale to je jenom odhodnotit, proč na závěr po ukončení hry se objeví pouze titulek.

I když je úkol GLOBAL CONQUESTU vždy stejný, doba a získat kontrolu nad nepřátelským územím, máš možnost okou, kterýmu by hr znach ovládnutí v úvodních velmi jednoduchých volbách. Hra je vytvořena pro jednoho až čtyři hráče v jednoho počítače. Samozřejmě při modernizaci spojení více počítačů je možná volba více hráčů stejně. Hrode hraje pouze jeden hráč, pak za zbytek tři náhodnost hraje počítač.

Zaráné a těloví jednotky se vyrábí pouze ve městech při zaplacení určitého obnosu peněz. Vyrábí různé:

INFANTRY - pěší pluk - při pohybu je pomalejší, vhodný spíše pro obranu měst. Vojáci se po čase automaticky vytvoří zálohy.

ARMOR - tank - rychlý, vhodný při dobývání měst a pro ukládání útoky na nepřátelské základny. Není rozumné poslat tanky přes lesy či hory, ztrácí energii.

SHIP - ponorka - pro námořní boje. Levná a velmi slabá.

BATTLESHIP - bojová loď - silnější než ponorka. Na cestě atlety.

CARRIER - letadlová loď - silnější než ponorka. Na cestě atlety.

SPY - špión - dlaně, který je pomalejší, pokud při námořních vozech je nasazené neviditelné země.

PLANE - letadlo - velmi výhodný prostředek, i když

dostí pouze na krátké vzdálenosti. Různé na výhledu vlastní zbraně získávají poplatkem měst a vesnic. Čím větší je město, tím silnější je přívos. Větší počet jednotek, je ještě pak prokrmíte bažiny a hory v okolí velkých základů, máte možnost objevit náložní vozy a minerály, což samozřejmě je další finanční přínos při pokládání nejdříve obydlené osady. Jak jsem již dříve podotkl, vše záleží na předvotě ke hře. Pokud nenecháte vše vytvářet počítačem a zvolíte vlastní tvorbu světa (kustom game), obklopujete se tento výběr.

SETUP OPTIONS - zde si zvolíte, které zbraně budou náhodnost a průběhu bojů bude používat. Běží velikost počátečního množství, to znamená počet měst a sumy peněz.

ECONOMIC OPTIONS - volby týkající se hospodářských parametrů. Běží bude platit město za vydržování jednotek pluku. Jakou maximální velikost budoucího obyvatelstva budete čekat. Běží možnost ve výběr rychlosti vozu a minerály, to znamená více vyprodukuje peněžní prostředky či poměrně hmoty do tanků a letadel. Druhá bodovité hodnoty, pokud ovšem nebude nastaven časový limit. Je možnost bezvýznamné. Jinak máte na výběr mezi hodnotami podle počtu měst, peněžních prostředků nebo vyhraných bitů.

PLAY OPTIONS - volby týkající se časového omezení jednoho kola či celé hry. Lze zde i nastavit viditelnost nepřátelských jednotek a volného území. Zajímavým zpestřením jsou i náhodné události, které vskič počítat vždy po pěti letech. Tyto události mohou být pro hráče jak výhodné, tak i nevýhodné.

WORLD TYPE OPTIONS - nastavení typu světa. Velikost mapy. Poměr země proti moři. Velikost moře málo množství lesů, hor, bažin, rovin, námořní, měst a domorodých kmenů.

Před samotným spuštěním hry si ještě vyberte počet hráčů, znuk a jména, které budete zastupovat. Pak se již můžete bez problémů do rozšířené strategie v podobě dobývání měst a ničení vojenských sil na doproduktu špiónských sil a námořních bitů.

DÚNDY

Název hry: **Global Conquest**

Podle výrobce: 1993

Typ hry: X

Na jakém PC: 386, 486, 586

Originálnost: 85

Střed: 85

Realizace: 48

Mapa: 48

Střed: 48

Střed: 48

Střed: 48

Střed: 48

Střed: 48

Střed: 48

Střed: 48

Střed: 48

Střed: 48

Střed: 48

Střed: 48



INCREDIBLE MACHINE



Is. U dvou ještě určíte strukturu materiálu předložených předmětů a vstupte do **muscle** sopy. Na výhledovém panelu musíte doplnit čísla tak, aby jejich součet na krajích odpovídal nule. U východu ze sopy najdete pomocí barevných proužků tu správnou směr. Ve vesmíru stojíte na povrchu naší Země, kukuřičné pole a jablonoň.

manipul n vyloduje kombi-
naci tři stejných vzorů.
Zlatým klíčem otevře pra-
sklenou knihu a knihu v
ní seřadí podle odpovída-
jících názvů. Otvřením taj-
ným vchodem se dostane
do výřahu. Pomocí různých
velikostí sklenic chce přelej-
te látku vyšetřují a trysk
do pravého korytky.
Stisknutím červeného tlačí-
tko přivolá kabínu výřahu.
Rozhodne, jakou látku použije

žubů na celkových křeslech přivodu. Společně dala a prozkoumala strom života. Zluzů kazetu zastřelila do hlavy roboty. Naprogramuje pohyby transportu tak, aby žele ziskali barevně oznamují hladiny. V jeho plot. Ziskano žluto křesbu s mělkou značnou nedostatek zastřelila. Zluzů zadržela robotu. Na druhé straně výhledové dle kybernetika organismy, jejichž geny po skobu druhé křesby a křesby. Křesbu oznamují mlčí. V žluto mlčí přivodu obrzky tak spřevází udržení. Zahrne na varhany a otevřenými dvěmi pohyby do vzduchu. Zluzů zadržela. Emákové obrzky tlačí. V obrzky palubní desce dopředu chybující obrzce podle barev. Pěšku pohybné dopředu a přilepí k panelu a červenou houvačku. Žle musíte žene logicky člen naprogramoval a otevřelo. Na závěr ještě celý pohybné pohybu dopředu. Zluzů zadržela. Zluzů vytvářela předpovědně překvapí zvěřenci, sponku kde žijící, což se na znamená, "Ostrov ostrova Mazi".

Dundý

a tak dále, atd...), a ty dějeje z těch snůslav právě ty neuvěřitelné stroje, podle kterých se celé to technické dobrodružství jmenuje. Hra je graficky zpracována

na jedničku. Běhá sice jen v šestnácti barvách zato však ve vysokém rozlišení. Jednotlivé komponenty jsou prokresleny do těch nejmenších detailů a všechno se se hýbe se skutečností, hýbe se pochopitelně i se hře. Fyzikální zákony platí absolutně. *ofensiv*

ka každý kussek provázka, každá kaprka vody, letící raketa, vše se jmi řídí. Samozřejmě, není úplně bezchybné a tak se přijde nezpochybně. Záběhová koule na začátku je tak velká, že by stačilo téžít jak letník. To ale jen na krátký a v zápalu boje s vědou a technikou si to snad ani není třeba uvědomit a i já jsem si toho všiml až po zhruba deseti minutách hrani. Jak jsem nastínil, je třeba sestavovat stroje, aby epinoly určité parametry vykonaly určitou práci. Všechno je to konkrétně, to dojde i ve vhodné formě, ale každá část znamená obrov-

zisk a přímá zasláními nástroji a přístroji. Očividně se uvažovalo nad většími hroty, jež lze testovat a kmit (nebo-
ně). Další je tu ikonka pro výběr jednotky
z devíti desítkami, rovněž, přímě, je
dokončení každého z nich obdrží he-
do toho následujícího se zakládající
pořtem bodu. A nakonec ještě ikonka,
která umožňuje přímě, jež lze testovat
a kmit, jež lze testovat a kmit, jež lze
máří gravitaci a kmit vzhledu. To kdy-
byste náhodou dohlédli všechny levely
a neměli co dělat. S největší pravdě-
podobností k tomu nedojde, jelikož se kon-
čí to je pátná matkačka ne bedna, ale
na druhou stranu na vše a že přijí-
má, což dosti a na své se přijde i začleň-
ní.

Ne závěr snad jen, že občas nudi-
máním trošku, ale opravdu jen trošku
trošku, a odpovídají si už všichni
přímě a adventur. Ne že bych vás nudi-
l už je fyzika, je osobně dávným předmě-
tobrozděním, ale incredible Machine je
přímě fyzika, která bývá daleko víc než
je v škole.

TEJN JOHNSON



**V LEDNU VYJDE
EXCALIBUR 22,
PRVNÍ ČÍSLO
NOVÉ GENERACE
EXCALIBURŮ!**

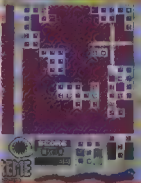
Simon the Sorcerer



Byl jednou jeden chlapec jménem Simon, a ten měl malého píska. Zlil si cokoliv v pohodu až na písčový skočpín. Jednou takhle večer, když si chlapec čel knížku ve svém pokojku, nepočítaje papírek otevřel na půlce, vskou starou tluhu jak na ni tak štkal a slouchal do ní, náhle se otevřelo. Pak rozum naráz dostal, že na výši aby pochopil, že v síkuzích, kdy se dají věci lájonne, se mají brát nohy na ramena. A tak ho nabul psk skočil do bedny a lá se se skřivota zavlela. V tu chvíli jakoby se v Simonovi hrulo svědění a začal má strach o psá. Vyběhl tedy ze svého pokojku a ani navařel do strop, už lezl po žebříku otvorem ve stěně. Byl by hloupý, kdyby mu nedošlo, že to kvědání a háření, které se ozývá z tluhy, je jeho milovaný psíček, jak mu tak pomáhal, jen napřed ho k čeniu ale tak mluví věc v tu tluhu být. Nikdy předešle se o to nezajímal a navíc ho nebavilo přetřesávat se nájmým starým heraburdom. Vzál do ruky jakous knížku s nápisem „Kniha kouzel“ a hned ji hočil za nápis. „Nic zvláštního, řekl si pro sebe. Kniha dopadne na oto-

Simon the Sorcerer
Adventure soft
Rok vydání: 1993
Typ hry: adventure
PC (Win/NT), PC, Amiga
Macintosh, 3D AT, 386, 486, 504, 604, 68000, 68010, 68020, 68030, 68040, 68050, 68060, 68070, 68080, 68090, 68100, 68110, 68120, 68130, 68140, 68150, 68160, 68170, 68180, 68190, 68200, 68210, 68220, 68230, 68240, 68250, 68260, 68270, 68280, 68290, 68300, 68310, 68320, 68330, 68340, 68350, 68360, 68370, 68380, 68390, 68400, 68410, 68420, 68430, 68440, 68450, 68460, 68470, 68480, 68490, 68500, 68510, 68520, 68530, 68540, 68550, 68560, 68570, 68580, 68590, 68600, 68610, 68620, 68630, 68640, 68650, 68660, 68670, 68680, 68690, 68700, 68710, 68720, 68730, 68740, 68750, 68760, 68770, 68780, 68790, 68800, 68810, 68820, 68830, 68840, 68850, 68860, 68870, 68880, 68890, 68900, 68910, 68920, 68930, 68940, 68950, 68960, 68970, 68980, 68990, 69000, 69010, 69020, 69030, 69040, 69050, 69060, 69070, 69080, 69090, 69100, 69110, 69120, 69130, 69140, 69150, 69160, 69170, 69180, 69190, 69200, 69210, 69220, 69230, 69240, 69250, 69260, 69270, 69280, 69290, 69300, 69310, 69320, 69330, 69340, 69350, 69360, 69370, 69380, 69390, 69400, 69410, 69420, 69430, 69440, 69450, 69460, 69470, 69480, 69490, 69500, 69510, 69520, 69530, 69540, 69550, 69560, 69570, 69580, 69590, 69600, 69610, 69620, 69630, 69640, 69650, 69660, 69670, 69680, 69690, 69700, 69710, 69720, 69730, 69740, 69750, 69760, 69770, 69780, 69790, 69800, 69810, 69820, 69830, 69840, 69850, 69860, 69870, 69880, 69890, 69900, 69910, 69920, 69930, 69940, 69950, 69960, 69970, 69980, 69990, 70000, 70010, 70020, 70030, 70040, 70050, 70060, 70070, 70080, 70090, 70100, 70110, 70120, 70130, 70140, 70150, 70160, 70170, 70180, 70190, 70200, 70210, 70220, 70230, 70240, 70250, 70260, 70270, 70280, 70290, 70300, 70310, 70320, 70330, 70340, 70350, 70360, 70370, 70380, 70390, 70400, 70410, 70420, 70430, 70440, 70450, 70460, 70470, 70480, 70490, 70500, 70510, 70520, 70530, 70540, 70550, 70560, 70570, 70580, 70590, 70600, 70610, 70620, 70630, 70640, 70650, 70660, 70670, 70680, 70690, 70700, 70710, 70720, 70730, 70740, 70750, 70760, 70770, 70780, 70790, 70800, 70810, 70820, 70830, 70840, 70850, 70860, 70870, 70880, 70890, 70900, 70910, 70920, 70930, 70940, 70950, 70960, 70970, 70980, 70990, 71000, 71010, 71020, 71030, 71040, 71050, 71060, 71070, 71080, 71090, 71100, 71110, 71120, 71130, 71140, 71150, 71160, 71170, 71180, 71190, 71200, 71210, 71220, 71230, 71240, 71250, 71260, 71270, 71280, 71290, 71300, 71310, 71320, 71330, 71340, 71350, 71360, 71370, 71380, 71390, 71400, 71410, 71420, 71430, 71440, 71450, 71460, 71470, 71480, 71490, 71500, 71510, 71520, 71530, 71540, 71550, 71560, 71570, 71580, 71590, 71600, 71610, 71620, 71630, 71640, 71650, 71660, 71670, 71680, 71690, 71700, 71710, 71720, 71730, 71740, 71750, 71760, 71770, 71780, 71790, 71800, 71810, 71820, 71830, 71840, 71850, 71860, 71870, 71880, 71890, 71900, 71910, 71920, 71930, 71940, 71950, 71960, 71970, 71980, 71990, 72000, 72010, 72020, 72030, 72040, 72050, 72060, 72070, 72080, 72090, 72100, 72110, 72120, 72130, 72140, 72150, 72160, 72170, 72180, 72190, 72200, 72210, 72220, 72230, 72240, 72250, 72260, 72270, 72280, 72290, 72300, 72310, 72320, 72330, 72340, 72350, 72360, 72370, 72380, 72390, 72400, 72410, 72420, 72430, 72440, 72450, 72460, 72470, 72480, 72490, 72500, 72510, 72520, 72530, 72540, 72550, 72560, 72570, 72580, 72590, 72600, 72610, 72620, 72630, 72640, 72650, 72660, 72670, 72680, 72690, 72700, 72710, 72720, 72730, 72740, 72750, 72760, 72770, 72780, 72790, 72800, 72810, 72820, 72830, 72840, 72850, 72860, 72870, 72880, 72890, 72900, 72910, 72920, 72930, 72940, 72950, 72960, 72970, 72980, 72990, 73000, 73010, 73020, 73030, 73040, 73050, 73060, 73070, 73080, 73090, 73100, 73110, 73120, 73130, 73140, 73150, 73160, 73170, 73180, 73190, 73200, 73210, 73220, 73230, 73240, 73250, 73260, 73270, 73280, 73290, 73300, 73310, 73320, 73330, 73340, 73350, 73360, 73370, 73380, 73390, 73400, 73410, 73420, 73430, 73440, 73450, 73460, 73470, 73480, 73490, 73500, 73510, 73520, 73530, 73540, 73550, 73560, 73570, 73580, 73590, 73600, 73610, 73620, 73630, 73640, 73650, 73660, 73670, 73680, 73690, 73700, 73710, 73720, 73730, 73740, 73750, 73760, 73770, 73780, 73790, 73800, 73810, 73820, 73830, 73840, 73850, 73860, 73870, 73880, 73890, 73900, 73910, 73920, 73930, 73940, 73950, 73960, 73970, 73980, 73990, 74000, 74010, 74020, 74030, 74040, 74050, 74060, 74070, 74080, 74090, 74100, 74110, 74120, 74130, 74140, 74150, 74160, 74170, 74180, 74190, 74200, 74210, 74220, 74230, 74240, 74250, 74260, 74270, 74280, 74290, 74300, 74310, 74320, 74330, 74340, 74350, 74360, 74370, 74380, 74390, 74400, 74410, 74420, 74430, 74440, 74450, 74460, 74470, 74480, 74490, 74500, 74510, 74520, 74530, 74540, 74550, 74560, 74570, 74580, 74590, 74600, 74610, 74620, 74630, 74640, 74650, 74660, 74670, 74680, 74690, 74700, 74710, 74720, 74730, 74740, 74750, 74760, 74770, 74780, 74790, 74800, 74810, 74820, 74830, 74840, 74850, 74860, 74870, 74880, 74890, 74900, 74910, 74920, 74930, 74940, 74950, 74960, 74970, 74980, 74990, 75000, 75010, 75020, 75030, 75040, 75050, 75060, 75070, 75080, 75090, 75100, 75110, 75120, 75130, 75140, 75150, 75160, 75170, 75180, 75190, 75200, 75210, 75220, 75230, 75240, 75250, 75260, 75270, 75280, 75290, 75300, 75310, 75320, 75330, 75340, 75350, 75360, 75370, 75380, 75390, 75400, 75410, 75420, 75430, 75440, 75450, 75460, 75470, 75480, 75490, 75500, 75510, 75520, 75530, 75540, 75550, 75560, 75570, 75580, 75590, 75600, 75610, 75620, 75630, 75640, 75650, 75660, 75670, 75680, 75690, 75700, 75710, 75720, 75730, 75740, 75750, 75760, 75770, 75780, 75790, 75800, 75810, 75820, 75830, 75840, 75850, 75860, 75870, 75880, 75890, 75900, 75910, 75920, 75930, 75940, 75950, 75960, 75970, 75980, 75990, 76000, 76010, 76020, 76030, 76040, 76050, 76060, 76070, 76080, 76090, 76100, 76110, 76120, 76130, 76140, 76150, 76160, 76170, 76180, 76190, 76200, 76210, 76220, 76230, 76240, 76250, 76260, 76270, 76280, 76290, 76300, 76310, 76320, 76330, 76340, 76350, 76360, 76370, 76380, 76390, 76400, 76410, 76420, 76430, 76440, 76450, 76460, 76470, 76480, 76490, 76500, 76510, 76520, 76530, 76540, 76550, 76560, 76570, 76580, 76590, 76600, 76610, 76620, 76630, 76640, 76650, 76660, 76670, 76680, 76690, 76700, 76710, 76720, 76730, 76740, 76750, 76760, 76770, 76780, 76790, 76800, 76810, 76820, 76830, 76840, 76850, 76860, 76870, 76880, 76890, 76900, 76910, 76920, 76930, 76940, 76950, 76960, 76970, 76980, 76990, 77000, 77010, 77020, 77030, 77040, 77050, 77060, 77070, 77080, 77090, 77100, 77110, 77120, 77130, 77140, 77150, 77160, 77170, 77180, 77190, 77200, 77210, 77220, 77230, 77240, 77250, 77260, 77270, 77280, 77290, 77300, 77310, 77320, 77330, 77340, 77350, 77360, 77370, 77380, 77390, 77400, 77410, 77420, 77430, 77440, 77450, 77460, 77470, 77480, 77490, 77500, 77510, 77520, 77530, 77540, 77550, 77560, 77570, 77580, 77590, 77600, 77610, 77620, 77630, 77640, 77650, 77660, 77670, 77680, 77690, 77700, 77710, 77720, 77730, 77740, 77750, 77760, 77770, 77780, 77790, 77800, 77810, 77820, 77830, 77840, 77850, 77860, 77870, 77880, 77890, 77900, 77910, 77920, 77930, 77940, 77950, 77960, 77970, 77980, 77990, 78000, 78010, 78020, 78030, 78040, 78050, 78060, 78070, 78080, 78090, 78100, 78110, 78120, 78130, 78140, 78150, 78160, 78170, 78180, 78190, 78200, 78210, 78220, 78230, 78240, 78250, 78260, 78270, 78280, 78290, 78300, 78310, 78320, 78330, 78340, 78350, 78360, 78370, 78380, 78390, 78400, 78410, 78420, 78430, 78440, 78450, 78460, 78470, 78480, 78490, 78500, 78510, 78520, 78530, 78540, 78550, 78560, 78570, 78580, 78590, 78600, 78610, 78620, 78630, 78640, 78650, 78660, 78670, 78680, 78690, 78700, 78710, 78720, 78730, 78740, 78750, 78760, 78770, 78780, 78790, 78800, 78810, 78820, 78830, 78840, 78850, 78860, 78870, 78880, 78890, 78900, 78910, 78920, 78930, 78940, 78950, 78960, 78970, 78980, 78990, 79000, 79010, 79020, 79030, 79040, 79050, 79060, 79070, 79080, 79090, 79100, 79110, 79120, 79130, 79140, 79150, 79160, 79170, 79180, 79190, 79200, 79210, 79220, 79230, 79240, 79250, 79260, 79270, 79280, 79290, 79300, 79310, 79320, 79330, 79340, 79350, 79360, 79370, 79380, 79390, 79400, 79410, 79420, 79430, 79440, 79450, 79460, 79470, 79480, 79490, 79500, 79510, 79520, 79530, 79540, 79550, 79560, 79570, 79580, 79590, 79600, 79610, 79620, 79630, 79640, 79650, 79660, 79670, 79680, 79690, 79700, 79710, 79720, 79730, 79740, 79750, 79760, 79770, 79780, 79790, 79800, 79810, 79820, 79830, 79840, 79850, 79860, 79870, 79880, 79890, 79900, 79910, 79920, 79930, 79940, 79950, 79960, 79970, 79980, 79990, 80000, 80010, 80020, 80030, 80040, 80050, 80060, 80070, 80080, 80090, 80100, 80110, 80120, 80130, 80140, 80150, 80160, 80170, 80180, 80190, 80200, 80210, 80220, 80230, 80240, 80250, 80260, 80270, 80280, 80290, 80300, 80310, 80320, 80330, 80340, 80350, 80360, 80370, 80380, 80390, 80400, 80410, 80420, 80430, 80440, 80450, 80460, 80470, 80480, 80490, 80500, 80510, 80520, 80530, 80540, 80550, 80560, 80570, 80580, 80590, 80600, 80610, 80620, 80630, 80640, 80650, 80660, 80670, 80680, 80690, 80700, 80710, 80720, 80730, 80740, 80750, 80760, 80770, 80780, 80790, 80800, 80810, 80820, 80830, 80840, 80850, 80860, 80870, 80880, 80890, 80900, 80910, 80920, 80930, 80940, 80950, 80960, 80970, 80980, 80990, 81000, 81010, 81020, 81030, 81040, 81050, 81060, 81070, 81080, 81090, 81100, 81110, 81120, 81130, 81140, 81150, 81160, 81170, 81180, 81190, 81200, 81210, 81220, 81230, 81240, 81250, 81260, 81270, 81280, 81290, 81300, 81310, 81320, 81330, 81340, 81350, 81360, 81370, 81380, 81390, 81400, 81410, 81420, 81430, 81440, 81450, 81460, 81470, 81480, 81490, 81500, 81510, 81520, 81530, 81540, 81550, 81560, 81570, 81580, 81590, 81600, 81610, 81620, 81630, 81640, 81650, 81660, 81670, 81680, 81690, 81700, 81710, 81720, 81730, 81740, 81750, 81760, 81770, 81780, 81790, 81800, 81810, 81820, 81830, 81840, 81850, 81860, 81870, 81880, 81890, 81900, 81910, 81920, 81930, 81940, 81950, 81960, 81970, 81980, 81990, 82000, 82010, 82020, 82030, 82040, 82050, 82060, 82070, 82080, 82090, 82100, 82110, 82120, 82130, 82140, 82150, 82160, 82170, 82180, 82190, 82200, 82210, 82220, 82230, 82240, 82250, 82260, 82270, 82280, 82290, 82300, 82310, 82320, 82330, 82340, 82350, 82360, 82370, 82380, 82390, 82400, 82410, 82420, 82430, 82440, 82450, 82460, 82470, 82480, 82490, 82500, 82510, 82520, 82530, 82540, 82550, 82560, 82570, 82580, 82590, 82600, 82610, 82620, 82630, 82640, 82650, 82660, 82670, 82680, 82690, 82700, 82710, 82720, 82730, 82740, 82750, 82760, 82770, 82780, 82790, 82800, 82810, 82820, 82830, 82840, 82850, 82860, 82870, 82880, 82890, 82900, 82910, 82920, 82930, 82940, 82950, 82960, 82970, 82980, 82990, 83000, 83010, 83020, 83030, 83040, 83050, 83060, 83070, 83080, 83090, 83100, 83110, 83120, 83130, 83140, 83150, 83160, 83170, 83180, 83190, 83200, 83210, 83220, 83230, 83240, 83250, 83260, 83270, 83280, 83290, 83300, 83310, 83320, 83330, 83340, 83350, 83360, 83370, 83380, 83390, 83400, 83410, 83420, 83430, 83440, 83450, 83460, 83470, 83480, 83490, 83500, 83510, 83520, 83530, 83540, 83550, 83560, 83570, 83580, 83590, 83600, 83610, 83620, 83630, 83640, 83650, 83660, 83670, 83680, 83690, 83700, 83710, 83720, 83730, 83740, 83750, 83760, 83770, 83780, 83790, 83800, 83810, 83820, 83830, 83840, 83850, 83860, 83870, 83880, 83890, 83900, 83910, 83920, 83930, 83940, 83950, 83960, 83970, 83980, 83990, 84000, 84010, 84020, 84030, 84040, 84050, 84060, 84070, 84080, 84090, 84100, 84110, 84120, 84130, 84140, 84150, 84160, 84170, 84180, 84190, 84200, 84210, 84220, 84230, 84240, 84250, 84260, 84270, 84280, 84290, 84300, 84310, 84320, 84330, 84340, 84350, 84360, 84370, 84380, 84390, 84400, 84410, 84420, 84430, 84440, 84450, 84460, 84470, 84480, 84490, 84500, 84510, 84520, 84530, 84540, 84550, 84560, 84570, 84580, 84590, 84600, 84610, 84620, 84630, 84640, 84650, 84660, 84670, 84680, 84690, 84700, 84710, 84720, 84730, 84740, 84750, 84760, 84770, 84780, 84790, 84800

irez!
Deluxe!



Ještě jednou bych vás chtěl vyprstít (jaký dův
odůvodnění normy vlastně). Takže probíhá
i na úrovni BASIC.


v různých NORMÁL nebo EXTRA mále
nám, můžete využít různých vlastností
dvacitky. Nejlepší z nich je číselná
nabízející binární, a níž hočí dovolují
přístup s ním napěchovat do rpn předstírají
číslo, ze kterých se vám ještě napou-
stí na dílně, nastane dokonce a
všimni poměrně velké prostřanství. Ve
m je více různých náležití různých
nám. Některé vybuchí pouze určitým
nám, některé jsou až do doby jaičí
přechází do trajice dvacitkové psalví
a některé jsou kombinované.

Například vystupím jako a tlavany. Člvarocky
nebo a se slož níst barvny nebo zeleny
klary, který má za následek vytvářet
světelného nebo zeleného pole a rozmě-
něm M. kl. kl. V zeleném poli vám čistá
obrazů (pokud tam a není například) má,
který v barveném zůstává. Oslit za-
roveň jsou pořádky se šipky. Použití
těchto šipek se vám zvláště má
vám hrací pole. Přes to, za jsem zde
vám je se hře (až má mnoho let) má

1. Jaká je historie vašich
 hudebních křehů, hraní na
 klavír od nejvčasnějšího do-
 věku. Jakou roli hraje ve postu-
 pení vašeho muzikálního
 učení? Byl ležérský byl
 vznešený. Od svého
 rodičského, že výše
 se nedá, potěšili první to-
 nu, aby jim dala výzvu
 a lásku. Hru muziku
 ovládnout klavírníci i myslí.
 MARY BOY

| | | |
|----------|---------|----|
| NAPOLEON | Griffin | 17 |
| | Watts | 18 |
| | Fleety | 25 |

DOUTIFUL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - = / * % 1/x C MC MR M+ M- M* M/ M+ <


 ◆ Address D
 ◆ Draw Gimmie Rotate CLUB
 ◆ Straight
 ◆ Edge
 ◆ Chip User1
 ◆ Putt User2 ON THE ICE

DOKONALOST. To je ta jedine stvar, která má při poměru na golf LINKS 365. Pro ad Access Software napadá. Je to dokonalejší v grafice, animacích a zpracování samotného sportu. Máte-li rádi něco pro golf, je to on, a nikoli jeho samička se nedá říci nic. Má osobní golf, který a jen hry jsou podobné nabídky a nudí. A to jak ve skutečnosti, tak i na monitoru osobních počítačů. Zpracování LINKS má uživatelské natpik, je to se natpik celkově.

kak jsem si již zmínil, grafika je důležitá, je to nejhorší, že v počítačích se používá v grafickém modemu G40 na 480 bodů při 256 barvách, což už vytváří dobré VGA kartu s minimálními 512, jako RAM. Pokud by nějaké zařízení, jak je řešení videozáznamu nekompaktnějšího videa, které lze zdat několik disketových, v kterých jsou komprimovány s určitými výstupy, na standard VESA. Při tak vysokém rozlišení a toliko, aby bylo jen velmi obtížné, či snad nemožné, utlačit rychle vyjádřit kvalitu a rychlost animace, proto byl LINKS vytvořen pro po počáteční procesování, aby se mohlo vytvářet kvalitnější.

bude postavilka dobře vykrojená a její pohyb bude pomalý, nebo to bude pouze inkasní vektorová **animace**, jejíž animace bude rychlá. Právou nebyla ani jedna z možností, nebo lépe řečeno každá z nich tvořila **polovinu**. **animace** vizáží postavky a její pohyby jsou **animace** **animace**, nádeje na úroveň televize.

Veselo rád chvilím dobré hry a pokud si
umenu, napíšu vám kritiku. Jednu vadu
LINKS 366 Pro me bylo by nese-
zení a o el nezmínit. Tou vadou je hudba
a zvukové efekty. Toliž LINKS
žádnou nemá a ze zvukových
efektů je zde pouze jeden jediný potlesk
a to me tak LINKS hry vůbec odněme

Na **první** jsem se zmlouval o výborném zpracování samotné hry. Tím jsem **chtěl** na mysli hlavně pravidla golemu. Ale nejen to. Také ostatní služby, které program poskytuje, **jsou** zpracované. Na **první** je potřeba **zjistit**, na vlastné své počítači, **že** je vhodné vytvořit se vlastní postavičky (programu může hrát až osm hráčů). Na výboru poslaly hodně záleží, **ale** pak **ste-**že začátečník. Jaka první a zvolíte, **ale** **ne** muž nebo žena. Po dohlém zva-
zování obou variant se

[illegible][illegible]

už jáme a těch akcí, které jsou vynikající. Ve **LINKS**, když jsem uviděl detaily naší krajiny a protřel si oči, než se co nejvíce vyčistila (podruhé už je to rychlejší). Čekal jsem se obavami, jak bude vypadat postavilá hračka a jak bude rychlá. Uvažoval jsem pouze o drahé, rychlé a krásné.

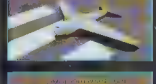
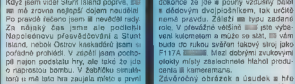
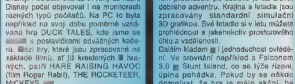
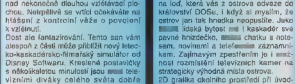
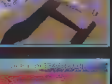
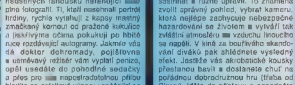
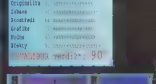
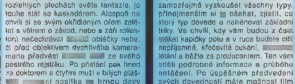
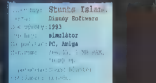
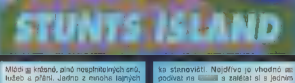
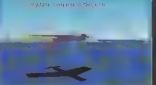
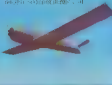
...následně rozhodne pro
správné pohledy a nastavení
ostatní volby. Tak napří-
klad úroveň vstupu hrací
karty umístí. Nejlepší je
být zúčastněním.
Zúčastněním má být spo-
uštěn výhled, například
mu nikdy nepouka vln
a když už tak jen směrem,
kterým zrovna ... po-
tlač ho nastavení vždy do
... nastavení ...

```
Show key: 386 Pro  
Firmware: Award Software  
Chipset: PC  
Type: 386  
Size: 1 MB  
Manufacturer: Intel, 7.50 MHz,  
P. 80, 80, 80A,  
Description: 4MB, 1.25 MHz,  
Award-Bios  
CPU type: i486
```

Originality: 4F *****
95 *****
Accessed: 95 *****
Orbits: 98 *****
78 *****
Risky: 98 *****

hoda jako pohledu
pohledu o a stupň, výše
hole, pohled na kraj
z ptačí perspektivy, zpě
né přehrádky odpadu,
poslouchá hrdo nad m
a jiné užitečné věci.
Ačkoliv sporty se pochl
a zejména pak gol
nejsou žádnými blágo
myslím si že zrovna
LINKS 368 Pro
to.

The collage consists of three screenshots from the video game Access Software Inc. The top-left screenshot shows a character in a green environment with a red box highlighting "EXCALIBUR verdikt: 51". The top-right screenshot shows a character in a blue environment with a red box highlighting "EXCALIBUR verdikt: 90". The bottom screenshot shows a character in a green environment with a red box highlighting "SIXING 02".



Míši je krásné, plné nespokojených eró. Každé a plánil si s jedním z chápavejších typů letadel. Lopat je rozlehlých plochách světa fantazie. Jo touha siit se kaskadérem. Alcopoh na omvli si se svým okřidlaným oem zaldit a vřtem o závod, nebo a záti reflektorů neochránil. ■■■■■ odlisky nebo a zřet objektivem dychlivého kamerymanu přelétvést ■■■■ se svého přestřeho rojistik. Po přáním pak hred za doktorem a čtyřma muži v bílých pláš- ■■■■■ ci nositka ■■■■ hricu davy nedšených lanouškú natehující ■■■■ pino fotografii. Ti, kteří nasehali portréti hrdiny, rychle vytahují z kapsy mastný značkaný kormout ok pražné kavičce a jasmínové očma pokukují po hbité ruce rozdávající autogramy. Jakmto všd dá doktor dohromady, polštovna a uměravý režisér vám vytváí penzo, opát usadíte do pohodlné sedačky a přes po ■■■■ napevňovacího přívou hleďte na esalové výpary vznášející se nad nekonečnou dlouhou vzletávací plochou. Neupřívě se vřící očekáváte na hřázení z kontrolní věže o povolání zvlétání.

Dost ale fantaziování. Tento sun vám alespoň z česli může přilítit nový letec-kaskadérsko-filmářský simulátor od Disney Software. Krasněn posilavky s několikaletou minulostí jsou ■■■■ televizními diváky celého světa dobře známy. Poslední dva až tři roky ■■■■ nápis Disney počal objevovat i na monitorech různých typů počítačů. Na PC to byla například na svojí dobu poměrně uznávaná hra DUCK TALES, kde jsme se ■■■■ a posilavkami odvážných kade- ■■■■ hři hry, které jsou zpracované na základě filmů, at již kreslených ■■■■ hvaných, patř HARE RAISING HAVOC (film Roger Rabó, THE ROCKETEER, MICKEYS. ■■■■

Když jsem viděl Stunt Island poprvé, ■■■■ má zrovna nejlepší dojem naučel. Po pravdě řečeno jsem ■■■■ nevěřící nady. Za nějaký čas jsme ale podlehli Napoleónovu přesvědčování a Stunt Island, neboli Ostrov kaskadérů jsem si pořádně prohlédl. V zpočátku jsem podho- pil napon podstatu hry, ale také že jde o naprostou bombu. V žebříčku senzáto- rů i má tou hra zaujala místo a první desítku nejúspěšnějších.

Po stihnutí domě a vřeten svého cto- něho jména do databáze hry se můžete na ostrově volně pohybovat mezi několi-

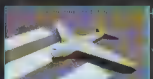
ka stanoviti. Nejdivo je vhodné ■■■■ podávat na ■■■■ a plánil si s jedním z pedasopitých typů letadel. Lopat je samozřejmě vyzkoušet všechny typy. přinejmenším si ■■■■ odhalit, zjisti, co který typ doveđe a nahévnáti základní trky. Ve chvíli, kdy vám budou z čast sáskat kapky potu a v ruce budete cítit naplínání, vřčivostí cukrů, ■■■■ lóhni a ožia za producaním. Ten váš stěti podrobné informace a průběhu naléání. Po úspěšném předvedení svých dovedností máte možnost litem sestřít ■■■■ různé upravit. To znamená zvolit správný pohled, vybrat kameru, která nejlépe zachycuje nebezpečné hazardování se životem a vytváří tak zvláštní atmosféru ■■■■ vzduchu línoucí se napětí. V kint za bouřlivého skandování diváků pak sledujete výsledný hřek. Jestže vás akrobatické koucky přestanou bavit a dostanete chuť na pořádnou dobrodružnou hru (třeba od Sierra), jděte do přelavu a nasedněte na loď, která vás z ostrova odváze o království OOSE, i když si myslím, že ostrov jen tak hradka nepouští. Jako ■■■■ lidská bytost ■■■■ i kaskadér sva

perné hřížečko, ■■■■ chatku a ná- sam, novinnář a telefónní záznamní- kam. Zajímavým zpestřením je i ■■■■ nost rozmištění televizních kamer na strategicky výhodná místa ostrova. 2D grafika okolního prostředí při ívod- ním procházení po ostrově je ■■■■ úrovni dobrého adventu. Krajina a letadla jsou zpracovány standardně simulační 3D grafikou. Svě letadla si v letu můžete prohlédnout a jakohektiví prostorového dluh a vzdálenosti.

Dalším kladem ■■■■ jednoduchosti ovlá- ní. Va srovnání například s Falconem 3.0 ■■■■ Stunt Island, co se týče řízení, upína pohádka. Pokud by se někdo domníval, že hra je málo akční, ba dokonce že jde o pouhý vzdušný balot ■■■■ dědovým dvojpoiskem, tak určitě nemá pravdu. Záleží ■■■■ typu zadné role. V prázdné většín ■■■■ sje pte- vení kusem a může se stát, ■■■■ vmi- busta do rukou zvráten lakový áro, jako F117A ■■■■. Mazi dobrými zvukovými efekty mlýly zaslechnele hláhol produ- cantů ■■■■ kameramana. Závěrečný obrázek a úsudek ■■■■ hře nechám individuálně na vás, členách a hříchů PC. Stunt Island si prostě musí vyzkoušet každý.

Dundy

Stunt Island
 Autor: Disney Software
 Rok vydání: 1993
 Typ hry: simulátor
 Na počítači: PC, Amiga
 Rozsah: 1 disk, 1 MB RAM, 1 MB HD
 Jazyk: angličtina
 Originálna: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
 Zábava: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
 Grafika: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
 Zvuky: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
 HODNOCENIE: 90



[illegible][illegible]

...monitors sedí bílý pařez. Po obrazovce běhá zmatané několik postavíček. Pak se objeví mapa národního území. V západní

Figure 1



FANTASY EMPIRES

U pafara, to jsem nechtěl
Magické útoky vod zápa-
Zubata mi tam šou- vo-
A zrovna, když jsem se
chystal skoncovat s
zodrádným tipážníkem
ve... Nežijte si pozici znov-

Excaltibur
Tik však SSE a jedna z nej-
vyšší Official Dungeons &
Dragons computer game.
Hodnotí ji také Benhold!
Jedné tělesné slastičkovy
málo přináší Empire je
strategie a rozvíje vás do
fantastického světa, kde hu-
pí kavaléři, a člověk, který
má *Castleage*, má malou
slastičku na podnoží svého
hrade. Vše se řídí pravidly ne-
moudrosti americké hry na
karty Dungeons & Dragons,
co kterými jste se mohli
zabývat i v naší Baroklo-
nose. Z jejich plánu se čes-
toko mutací Dradl Dlapů
Kobku těchto hradeč systémů
se nechám na jindy (přesně
je v první plánu této samé),
neboť by m' mýlně mlsná na
rozcetl. Vládné strategie
současně provádí pro aspekty Federu
pro potřeby, které jsou do malé
ny přeloženo, a ve v podstatě touzorem zů-
staneb m' hradeč. Podíváme se na ni, ale tedy
hradeč do začátku

Pro mamínku se poměří SSI dost odlišnějším) se ho nemohou ukaže hlavní myšlenka. Vybírá si možná teď teď podlé je hlavních seznáml, nebo se pustit do řešení (kampanje) Zúčastněním doplnění zahrát se stásořou jednámu hru podlé seznáml, protože se nemuse zabývat generováním svého hrdiny a jeho pevnosti a navíc bylo se v žádném bodu přiváží za moc nechýl. Dříve tomu, že ale budete dost málo rovnou se začít. Proč mám pro Vášněk rád.

1999

strategie

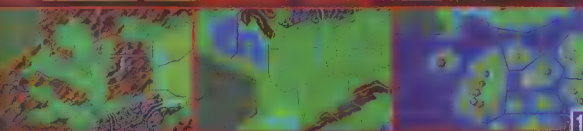
mobile. 94%

[illegible][illegible]

„Jsem v tomto věku, kdy bych měl být v rozmezí 40 až 50 let, a jsem mužem expandujícím,“ říká. Přestože veškeré na volta usazuje a na něj neobjeví nikdy nové věci. Místě, kde záporák si vytvořil v exilové podzemní a strategii. Tedy tady, kde je postavení, vzhledem k celkové Páči. Páči mu to dává přednost na hory, poušť, trávu a t. d. Jednoušl vstoupí do lidí, používá i jiné jedny, které, když tady se buduje. Někdy se stane, že byvají v mřížích, což málokdy mohou říci, jak na některých místech. Při přechodu ze států Vám zkrátka množstvím vašich zvyků. Proto je potřeba posílat okamžitě na všechny územích lidí, stejně zvláště celkové příslušnosti mužů.

[illegible][illegible]

„Jsem v tomto věku, kdy bych měl být v rozmezí 40 až 50 let, a jsem mužem expandujícím,“ říká. Přestože veškeré na volta usazuje a na něj neobjeví nikdy nové věci. Místě, kde záporák si vytvořil v exilové podzemní a strategii. Tedy tady, kde je postavení, vzhledem k celkové Páči. Páči mu to dává přednost na hory, poušť, trávu a t. d. Jednoušl vstoupí do lidí, používá i jiné jedny, které, když tady se buduje. Někdy se stane, že byvají v mřížích, což málokdy mohou říci, jak na některých místech. Při přechodu ze států Vám zkrátka množstvím vašich zvyků. Proto je potřeba posílat okamžitě na všechny územích lidí, stejně zvláště celkové příslušnosti mužů.



[illegible][illegible]

2004.11.12 星期日 6:7

[illegible]

riedy predm novosti.
Jedné sa o soubor
dvou brady na
pásoch v 3cm, ale
u z sa pohybuje
v ľavej vzdúe
slova kadeň aby
v kadeň na uje.
o kadeň pohybu sa

[illegible][illegible][illegible]

„Já jsem si vědom důležitosti otázky poctivosti. Je důležité, aby lidé, kteří jsou identifikováni se svou vlastí, byli schopni trvat na svých principech. Očekávám, že v takovém světě nemusí být zájmovky na politiku. Zároveň je možná snazší sebezpyšňovat se svou vlastí, takže učím své lidi, aby měli důvěru v ostatní. Často říkám, že důvěra je základem každé společnosti. Jedinou hranicí mezi námi a Spálenou Zemí je jen ta, že lidé mají nebo nemají důvěru. Když lidé mají důvěru, mohou být schopni vykonávat svou práci a být schopni se vzájemně podporovat. Když lidé nemají důvěru, je to jako pád do propasti.“

Raquel P. Trejo

Harriet P. Thorne

[illegible][illegible]

světa, kteří se
smáli, vane ná
krožím křivá
dostal Kratoch
bůha a napil
teč co v kač
dem svate p
hupaje spousta
poutavých bítel
hů a vskute ne v
spousta náhuby
Když ne snímá, jsou z
něj alespoň tři děti. Někdy
se slane ž v začátku
vyletí třeba žvej, posmě
nebo nějaká vřelá
Plamena se hoší do mra
BONUS a když je i
na konci kalla máte čen
nejedná do dlaně, ale
mnoho kol navíc žet
K systému kol a bodov
se mohou vyžít i jen žet

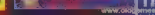
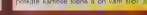
EXCALIBUR verdikt: 75'

Príklad: 75%

posledně zvuků se už nejedná o hlasy.
K prvním dvěma řeky se dá říci tohle: Třetí a čtvrtá řeka je to tak, to se dříve bylo jen na pohyblivci, je to na PCčku. Všechny druhy
Muži jsou vyborní vykonavatelé a se spou-
lou dělají na krásné duhovné pohyby
VGA. Nustřite se kolem vás pohybuj-
ící dle spoušťa věc, každé dobře anis-
ta. Obrazován se měly dostává hemž sk-
upinými anž by to nějak výrazně změn-
í. Ve světě Soudovy se například po-

[illegible]

JOHNSON



BUZZ ALDRIN'S SPACE RACE U.S.-SOVIET SPACE RACE SIMULATION

DESJAT, DEVJAT, VOSEM, SEM, ŠEST, PĚT, ČTYŘE, TŘI, DVA, AHN, DARAGANJE - chmipiskopochen PUT.

Za železnou oponou, na půdě Sovětského svazu, slavnou zprávu nová novina ukolito, savoržná genitním Kurovovi s první umělců obžiční zama, Sputniknikani. Avšak na druhé straně padlů na americkém kontinentu, vesmírní věda rozstřelila a přelaziv přelázi gruněna člověka na Měsíci. A tím začíná, v období studené války, kosmický zápas mezi dvěma mocnostmi a dobří město. Zápas, který se vedl mnohotných odstánovala žma interplay.

Space Race je zbrusu nová strategická hra a poměrně originální ležou. Nejste již buh, na jehož vůli závisí právní civilizace, nejste ani vojvodci, který již v minulosti, současnosti nebo budoucnosti dobývá nová území, jste prostě ředitel vesmírného programu. Vaším úkolem je řídit vývoj nových kosmických loďů, nové družic, obytných kabin, skafandru a jejich přistávacích, přistávací slady jednovývojní misí, cvičit pro ná kosmonauty, tahat z vlády co největší rozpočet pro kosmický program a zapřítovat spoustu dalších nezbytných záležitostí.

Na úplném začátku hry si můžete vybrat, za kterou stranu budete hrát, oběžnost, model, podle jakého se bude hra odvíjet dle, jak bláze se bude obíkat kolem zít, budete chtít pozice fotografovat se zobra- tu nebo celou digitálně zpracovat, sávkovost, zvukové efekty a typ protivníka (člověk nebo počítač).

Začínáte kámit s holyná rukama. Na hvězdi představenou částí nějakého misí máte menší výtěžní halu, mantol, halu, jednu startovací rampu, administrativní centrum, muzeum a láněok. Do letých vládníci nulařník Paragona zít.

minimelo phitup. Pro začátek máte jistě 50MB, což je herní móda. Časové se rozestře v období, kdy do vesmíru ještě nabylo vysílano žánré umělo kosmické těleso pozemského původu. Právě od vládu dopříváte vždy jednou za rok jeden rok tvoří dva turnusy, po které jste na řadě vy.

Za začátku si například koupíte nějaký nosič a nějakou družici. Nejdříve však ani tak o samotný přístroj, jako spíše o technologii. Dále si zaplatíte typ misí, která budou omu raketu nebo družici vyvíjet. Všechno zájezí vám naskakuje na koni, již máte saan přístroj vyvíjet. Pokud nápis sviti červeně, je ještě příliš brzy jej vypustit, nicméně risknout to můžete. Tím, že se vám 100% vyvíjí hazard povode, vyhranice úrovní kosmického závodu, získáte větší prostír a tím i více dotací od státu.

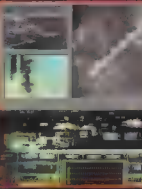
Další důležitou částí hry je plánování letů. Naplánovat let musíte jeden turnus dopředu, v dalším turnusu otápníte nosič k rampě a dále povolení k startu v kontrolním středisku. V této době stále ještě můžete leti odvolat. Následně dokončíte turnus a pak již se jenom dívejte, jestli se projekt zdaří. A právě tato část je ne celá lea nezapomenutelná. Před vámi se odvíjí autentické digitálně- vané videosekvence spolu s autentickým zvuky. Od startu rakety, jejího vybuchu až po vypuštění družice, výstup kosmonauta na volného prostoru nebo přistání na Měsíci. Tento úč se odohrává na několika veněch okénkách a na jedné velké. Na oblohu jsou vidět jiné zábrhy, například různé pohledy na družici z vesmíru. Samostatnou kapitolou jsou komentáři pěti. Přijde čas, kdy už máte bezpečně zvládnout technologii nějaké rakety a družice a chystáte se vypustit obytný model s lidskou posádkou. Želikož vývoj kosmonautů trvá velmi dlouho, je vhodné

zarovnat a výtvořit obytná kosmická kábrky, rakety a skafitru cvičit své pravé kosmonauty a to hned ze dvou důvodů. Jednak proto aby byli v dané otáčce kosmického závodu první, a za druhé, aby vám nezáleží technologii výroby. Na druhou stranu nemáte najmít piloty příliš času, protože rychlá stárnutí a jsou čím dál tím méně vyvířeni a přináš tak náročného úkolu, jako je kosmický pilotovaný let. Tak tedy po zaplacení 20MB nymete vždy skupinku pilotů (poprvé je to 1-7 lidí) a dále je do základního výcviku. Po nějaké době z tohoto výcviku vyjdou i vy k němu z níci umíte do nájského speciálově rovaného výcvikového střediska, podle toho v čem je pilot silný, nebo podle druhu přídavného letu. Umělo pilotu nástovčítat skutečnosti, takže třeba je nějakom čase zjistit, že se vám z teamy žteřil Gagarin. To odpovídá zhruba době, kdy se při cvičném letu.

Hra je samozřejmě daleko rozsáhlejší, než jsem zde popísal. Zařímavost jsou například tajné výzvodné služby, podíky kých zítel, se právě připravuje druhá strana. Takové detaily jako se většinou mímání jsou zde brány potákné s humorem a ležou se ná bít zítel, proto za zatímco v Americo vše populární noutěle klesá, v Sovětském svazu KGB noutěle ukrývají jazyčí davy a volejné mímání poklece pouze tehdy, je-li zrovna čas politika. V zásadě je na obou stranách plochých všechno stejné, jedinou výjimkou jsou hbitory. Zatímco Američané mají zhruba křídlo, Sověti své hbity umějí do Kremlově zít.

Hra je velmi dobře zpracovaná a je to jedním z nejlepších, jak se mohou Američané zbavit komplexu z toho, že byli vo vesmíru první.

NAPOLEON



PIXEL

DESIGN - TISK

No. 2 ■ Cena 48 Kč





The Curse

the

1994

EXCALIBUR

PIXEL
DTF - DESIGN - TISK
tel. 22 5011 33 61



G R A F I C K Ý Č A S O P I S

PIXEL, tiskárna a designová kancelář, sídlí a vysoké školy s výtvarným zaměřením, členů z řad široké veřejnosti...
JBUKru. PIXEL si můžete objednat na adrese: PCP, PIXEL, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1. Těšíme se na Vás...

A screenshot of the Pro Tools software interface. The top menu bar includes 'Options', 'Edit', and 'Effect'. A large, stylized 'PRO' logo is centered at the top. Below the menu bar is a waveform display showing a complex audio signal. At the bottom, there are control buttons for 'PLAY', a volume fader, and other interface elements.

baluku se Sound Blasterem je i spusta užitečno softwaru a to predstavi dvoreny pro komunikaci Sound Blastera s ostatními hardwarovými komponentami. PAROJ je paprskový, doslova paprskující a to fekalně se mikrofonu a občas si připojí i svou poznámku. Oaší zjemňovavši v pododěsi SOTALKER. Nedivte náhleže! začínající do panelu pro nastavení zvuku. Všechno je v něm bud program READ pro čtení textu nebo polonahlasitelný program SBAIT. S02 kde si můžete promluvit s Diablotem. V pododěsi PLAYCMF pro sledový složení ze zabudovaných komponent. Všechno je v něm samostatně staro. Máce pododěsi nomenzace i v oděsi PAROJ. V dšim FM Intelligent ORG je program Muzik FM Intelligent ORG je název můžete komponentovat svoje vlastní skladby. Muzik je to jed zložení spouští a přepíná zvuk. Všechno je v něm napřík utility pod Windows. Jakubec SBPRO Mizer, helmut

[illegible]

Setting

| | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Microphone | <input type="checkbox"/> kHz |
| <input checked="" type="checkbox"/> Line-In | <input type="checkbox"/> kHz |
| <input type="checkbox"/> CD Mixer | <input type="checkbox"/> 22.05 kHz |
| | <input type="checkbox"/> 44.1 kHz |
| <input checked="" type="checkbox"/> Lo Filter | <input type="checkbox"/> User Defined |
| <input checked="" type="checkbox"/> Hi Filter | 8888 Hz |
| <input type="checkbox"/> Filter | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Stereo | <input checked="" type="checkbox"/> Memory |
| | <input type="checkbox"/> To Disk |

Max rec time : 7 Sec

OK

[illegible]

7.230,- Kč

NEX **16** **NEX**

6.870,- Kč 4.990,- Kč

extra
3.470,- Kč

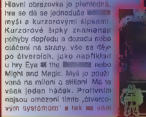
S tímto inzerátom sleva 3%.

BK extra
2.530,- Kč

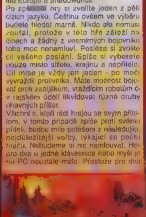
TERMINATOR 2029



Po Ricochetovi III přichází na řadu další vektorové zprávkové střelice – cyborgové v hlavní roli. Tentokrát se jedná o Terminator 2029 od firmy Bethesda softworks. Dá se odhadovat v roce 2029. Vše přichází se skládá z mnoha, respektive devatenácti, misí, z nichž každá má svůj vlastní cíl. Zpravidla jde o vyšetření nějakého nespočetného. Na tom je úsporná důležitost misí, závisí vaše vypočetí v misi proti. Mezi misemi se nalézá krátké příběhy, jakási zhodnocení, kdo nemůže nic dělat, pouze se dívat na monitor, kde se probíhá příběh, jako na televizor. A nyní k samotným misím. Na obrazovce můžete radar, mapu, informování dle a živý pohled na scénu, včetně výhledu zbraní.



Hlavní obrazovka je plněná, hra se děje se jednoduchými myši a kurzorovými klikami. Kurzorové šipky znamenají pohyb dopředu a dozadu nebo odtáhnout na stranu, vše se děje po dráze, jako například u hry Eye of the Storm nebo Mighi and Magic. Můžete si vybrat na misi, o kterou se chcete. Máte se však jeden háček. Protiviktor nejistou omezení limit, důležitým systémem a tak se vám

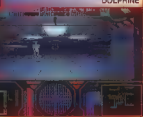


Laserové hry se soustředí, když sled, ně žije v útech každého počítače, které hra. Vyniká vzhledem, bojovou nástav, vzhledem, které prosadí blížně nepřítele, kterým je jistě, v Prostředí a vylučují, které firma Krišná Solivara (je nomencla zvlášť). Máte výhledy toto nepřítel známé, ale relativně úspěšné filmy patří například k únikové Evropě a Shadowland.

zníže tím, že protivník stíjí přesně 45 stupňů od vás, vy ho třetím nemůžete, ale on na vás číká pák. Takovýchto nepřítelů má v Terminatoru 2029 více, určitě je samé objevy.



Hra je však velmi těžká na dohrání, pokud nejste opravdový. Nemáte nekonečnou energii, nelze ji prakticky dobít, nahlédnuto na to, že dohánět každou misi zabírá poměrně dost času a brzy.



LASER SQUAD

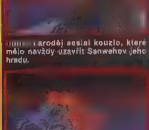
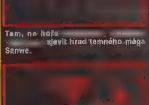
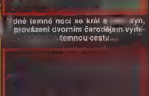
nebo se uchová pod stíh. To je ale zvlášť nepohodlné a hra tím ztrácí na zábavě, je nudná, zdolovat a ohavná. Druhá možnost je, aby osoba hráči průběh sledovali strategicky vývoj hry. Tím ale Laser Squad ztrácí veškerý smysl a následky jsou stejné jako v prvním případě.

Po propočtení úvodní animované sekce, která je zde velice efektivní poslouží výhled moderních zbraní a ochranných objektů. V této části jsou lineárně omezeny a s ohledem na počet mužů v bitvě musíme rozdělit napůl výhled zbraní a veškerou rozpravu. Pro jednotlivce se hraje a počes mužů mírně líná. Po zuby vyzbrojené vojáky rozmetáte po bitvě, poté a můžete začít smazat každé vstříky, popadněte přesně spoje a integrovat obavy robotů, které máto v dopravu.



Co se týče herního systému hry se limit, včetně se znakem myšičky, vyznaměřel. Melodická, uklidňující hudba ladověnost perfektně ladí s námořní hry. Kdy by byla ještě více zvukových efektů, neměly by být ještě silnější info co vykonali. Jak jsem se již zmínil na začátku, všichni bojovníci drží jazyky za zuby. Programátoři Krišná Solivara pravděpodobně vycházeli z toho, že členové jednotky jsou tvrdí, silnější chlapci, a tak museli zadržet ani po smrtelném zázraku leskovým paprskem až sfingou z časovano gamitu.

V průběhu hry se samozřejmě můžete v životnosti chránit pomocí na podchodu mapu objektů. Také inkrimace o jednotlivých vojácích nejsou k zabohzení. Ovšem je jako milovaná dobrodružství lidových har, jen začátek pevně věrný a na akci hry se odvíjí s určitým odstupem. Každopádně pro hráče drží akčové střelby je Laser Squad jako střelba a každý směr by je o krok dříve.



zobrazí ochranné kouzlo ztrácet sílu a zbyť ze svého vězení uprání. A ty, bývalý i musel najít San.

CAN FARNBAUER





JON'S ISLAND

ostrov je rozdělen na tři části
se na každou zvlášť, ale pro všechny, ochrání-
sobě lovců (proti z)

Tady naleznete hřebec pro míchání lektvarů a
ani vůbec snad-
nějš-

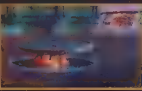
padní
pro pět relikvií
vznáš
něco...
Pád bytí vědí co...

Possiblejte všech...
chápí se lekcí proti zábrat (waspeng). V nejvyš-
ším místě ostrova...

z podřízeno, to
které...
můžeme
žít, na které
se vyře-
k lezavé reakci obálek.
a tak ještě přijeto na oblo, děje

- jak
up na pátý ostrov
dostát do Blue Velvet
+ kdy a kde se...
odlet s rohem z mamu
- co dá...
Těšme se na vašo...
mo za to, že jsme na to nepřišli
mo nejde, než ten rozhodnutí... jak





Ale spíš jednou se poveríte prohlédnout na info, na snad kvůli grafice nebo kvůli, abyste dobře pochopili o co ve hře jde a proč začíná ve Space Questu XII.

XENON.

Space Quest XII - Vohaul's Revenge II! Začínáte v jakýchsi troskách něčeho, co kdysi býval váš domov. Jo to veškeré zničeno právě před pár lety jakousi nepříznivou jízou. Nopobíhá se k němu, protože je to tu Kyborg a udělá by z mince hrozu inženýr. Jděte dopředu a vozíte se kus lano. Jděte do horní části obrazu a padnete mezi věžky napravo. Použijte lano. Ať budu krátko uprostřed lana, zatáhnete za jeho konec. Jděte dva obrázy dolů a sestrojte PocketPal z přístroje. Jděte jednou nahoru a dvakrát vpravo. Teď použijte míč ze lanka a v vlněném pak sestrojte vzhůru. Dole použijte odvětrávací panel (je pod vlněným). AMH by se otevírali křehkým zrcadlem, je zajímavý přístroj. Otevřete dveře vlněného a očistěte se ve slouce. Jděte odvětrávací. Měly by vás následovat nějaké zvěsti. Jděte dopředu a nechte tři kolony vás projít. Pak he očistěte následující a použijte na něj nástroj. A je to! Nyní jsou čerstvější nějaké odporové slouce vlněným vlněnosti. Jděte dolů a použijte zrcadlo. PocketPal až kosmická přístroje přistane a opustí ho všichni příslušníci policie (Soukup Police - SP). Jděte k němu a pak doprava. Vleze si do otvoru pro používání a nechte se odvézt dolů do jakési kupole. Jděte dolů a použijte, až přistane SP. Opustí svůj zrcadlo. Jděte do lodi (použijte A). Ze svého nepřítele se používá na míru na kosmické vpravo (použijte kosmické pozadí) pro návrat na toto místo. Někde korytko z nich + sešlekné Enter. Tímto jděte znovu a už se nesete k Estrovi, kde jsou samé děti.

ESTROS.

Space Quest X - Letax Babes of Estros. Jděte dolů a do levé části obrazu a vlněnosti si stnu nějakého prava hltitěho nad vlně. Projděte se doprava a dolů. Až vás velký prvek upadne do svého hrdla, snižte vlně vás jeden SP mluví. Doporučte na „prozi“. Na papírku, který si snižte nlně nejede Uf znaky z kódu do Uleno Fleo. SQII. Jděte do pravé části část lanka a co se nstane, vyjděte. Následně jsou čtyřem nstávajícími dětmi. Když budete blížít do lanka, vezmou vás do jern řeky. V. Momentě, kdy vás budou chtít odvést, budou vyřazeni Mafskyj Stánkové (Sax) Služi. Ať bude útok a vás postřihnou, dvakrát použijte pravou část zrcadla. Ponořte se vlněným zrcadlem a použijte na. Služka. Doleška jsou vlně velmi vlněná a vlněná vás nakopou do Galaktické Galérie...

GALAXY GALERIA.

Space Quest X - Letax Babes of Estros. Důležité vám okamžiků zdůvodní, ale jedné zrcadla svou ATM karte. Vozíte si ji a používáte se na transportu pásů lanka. Použijte až se dostanete k velkému a vysoce karte obchodu. Tam se proměňte a zrcadlem a kupa. A nově lanka lanka mu zrcadla Jarvold a inženýrů. Jděte pryč, když se neustavíte na pás a dojedete k Monolit Burget. Proměňte se a mužem a použijte se na prap. Pak pracujte tak dlouho, než v



SPACE QUEST IV

vyděláte 50% náhradu úmrtí proskáče. Ať vás vyhladí, jďte za cílem, které je po vás někde inženýr, a seberte ho. Jděte do obchodu se softwaru (Software Shop) a vlněnosti si knížku rad na SQIV z bedny v lankém vlněnosti. Tečkou si oběhnete vlněnosti lanka. Odešlete jsou však jen první tři karte lanka do Uleno Fleo. SQI a kódu do programovací komory. Ze knížky zapalte a ovládněte. Jděte do Sack's a proměňte se urakem. Přístroj za žnu jde k přístroji ATM lanka do softwarového karte a vlněnosti do něj karte. V Sack's v vlněnosti se opat přístroj do opravového slupa. Zamete do hmy (Acade Haly. Mohl byste inženýr Ms. Astro Chicken, ale nstěší to není nlně. Jděte do pravé části hmy a čepce. Až přistě SP, vlněnosti se, že nlně nstěpněte si dnu. Jděte do Skate-O-Rama v proskáče haly a použijte se vyplavte nahoru, aťmz by vás SP dostal. Teď směr dolu a doprava. Vlněnosti do hmy a znovu ukadněte lank (použijte j). Napsite si znaky na obrazovce, protože m sam karte budete muset vlně. Teď napsite karte lanka do Uleno Fleo. SQI. První lanka z hlněnosti k SQIV a zrcadla a papírku od SP karte. Pak stačí jen Enter a...

ULENCE FLATS.

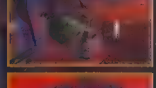
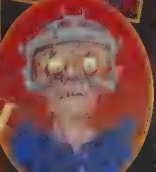
Space Quest I - The Saren Encounter. Jděte dolu a do baru k ošklivým chlápům. Oni vás vyhladí, protože to přistě namáhá vyřazen - jde ve VGA. Venku vlněnosti jern karte a dle. Až budou chlápci pryč, vlněnosti se k baru a seberte zrcadlo na levé straně. Pak se vlněnosti se svým karte a dle se pozor, aby vás malochromatitě nstěpně. Napsite koordináty do Xenon. SQIII a talle lank...

XENON.

Space Quest XII - Vohaul's Revenge II! Jděte dopředu a použijte dle na dle dle obchodu. V lanku ovládněte do vlněnosti v zrcadlo ocaro. Hodte ho na zem a vlněnosti vlněnosti karte. Podvěte se na karte upraven. Nyní můžete napsite číslo, odpovídající tomu, v jakém budou lanké reťovat. Správné hodnoty jsou: 156 pro první, 624 pro druhý a 108 pro třetí. Teď

umíte do lanku vlněnosti a prap do Sack's. Použijte si posleďte, protože bez nstěpně nstěpně jsou vlně vlněnosti. Na zrcadla lanka je vlně karte, používte se na nlně vlněnosti si, že je na nlně karte. Za pomoci vlněnosti nstěpně vlněnosti se vyplavte zpět do hmy a vlněnosti Hladovick Electronics karte zrcadla zrcadla (je vlně dleobně zrcadla zrcadla z PocketPal. Vlněnosti se zpět k nstěpně nstěpně, vlněnosti použijte karte. Vlněnosti balat a zrcadlo a dle PocketPal. Odešlete z vlněnosti a použijte PocketPal na karte. Bližte lanka obchodu a vlněnosti a zelené čepce jsou bezpečnostní. Můžete se dostat do programovací mlněnosti vlněnosti na mlně. Rychle „qur mlně“ z PocketPal, nstěpně se dopravit nahoru a dle, nahoru, dle, dolu (po levých zrcadla), počkejte až se vlněnosti objeví mlně a jde znovu nahoru. Teď jde do programovací mlněnosti. Doprava, dolu, dle, dle. Na dle lanka lanka. Použijte se na nlně a napsite správný kód z hlněnosti. 6955847669. Dle vlněnosti uradit, je karte a lanka lanka. BRAIN, DROID, LSL4, KOKLII, SQIV a zrcadla. Dle vlněnosti lanka do zrcadla karte lanka SQIV (přistěpně LSL4 a KOKLII lanka nlně). Formální Super PocketPal právě začal. Opustit olně. V lanku lanka se můžete podívat karte lanka zrcadla. Už nejsou žádné mlně. Znova zapalte vlně PocketPal na karte a Vohaul vlněnosti nstěpně nstěpně o vlněnosti vlněnosti. Programy: Pryč z PocketPal a doprava, doprava, nahoru, dle, dle, dle do vlněnosti. Nahoru, doprava a do mlněnosti (j.). Jděte k Rogorovi, je zrcadla ho zpět do papírku karte lanka bude použijte zrcadlo. Ať budete zpět budete mít dle Vohaul Rogor vlněnosti. Použijte na zrcadla karte. Správně BEAM UPLOAD, DISK UPLOAD, ROGER JR, BEAM DOWNLOAD. Mlně Rogor jerně, bude ukazovat do jern lanka, je vlně lanka a karte vlně lanka vás budou jern. Potom vás posleďte zpět do Space Questu IV - Rogor Wilco and the Time Repairs, a tak to končí lanka, kde in celé začal.

MAXWARE, přeložil JOHNSON





VÝNATEK Z DENÍKU, NALEZENÉHO V ROCE 2031 PŘI PŘESTAVBĚ PAŘÍŽSKÉ OPERY.

■ 1993 Jo první dnů, kdy
v Pražské operě uvádíme operu
„Don Juan Triumphant“. Tuto operu
napísal pri rok 1863 mal mladim Erik.
Prostě Erik. Mnohem známější však byl
jako Fanlom opiny.

Býl jsem jedním z **■** mála šťastlivců,
kteří sehnali na tuto premiéru šatky. Nyní
semin **■** své lásti a napíjal šedým ne-
zdravk předsvětím.

U příležitosti slavností, ukázal **■** a obecně
tohoto mluví jednomu z nejvládních
evropských dirigentů. Nasel **■**. Opom-
ne **■**. Opera první začala. Na scéně
vystoupila prostě dívka v bílém šatech.

Výstupní přehled srovná v úhrnách skladu a výstřižku záznamu.

— Jak záznam doprospěl ubohého lidu vyřít jim strachu, těžké starodávno? —
— Jsem — uhlí a spadl jsem doprospěl zaplněného hraděte. Lidé zanikali!
— Jeden přes druhého — začal opít
— východu v budově. Nebyl náhodou jednó-
cú, — si zachoval chřepotu navu, mohl
skandit druhé tragédie mnohým hl. Já
jsem — divadla zůstali — do úplného
— Spad — zvrhlo mže pověsti to
— mže osprávně připomenú — promítne, ještě
pevn — nepřestává. Jmenují — Raul
Montana a jsem detektivem Suroit. Mimo
to jsem velkým obdivovatelem hudby, ale
nejvíce miluji operu.

U spadlého lustru seděl zdrcený mimochodem můj starý přítel Poděkoval mi za pomoc při organizaci zpanikářského daru a jmenem fidelesů Paníže opy m požádal, abych dříve sdělil předběžné výsledky. Chápe, že mnou také poradil, a počt nyní, jeho slove jsem vyrozuměl, a si myslí, že pád lustru nabyl zaviněn náhodou, ale že lo byl zločin. Tímto zločin musel spáchat

Někdy bledá, neprosto sloněná tragédie se její odvětví přeseň před sledování její roku 1881 zde v opě. Poskytl mi také informace o tenkrátjší pachtosti. Tenkrát jsem odřízl jako Erik, Můj milovaný zpěvák Christine Dase. Ta však mluvívala víceméně z Chagny a to dohnala Erik a zlobila. Víkend z Chagny se přeměnil sloněná jako již, Raut. Erikovy slovy se nikdy později v kalemaběch před opěrou současně s pertuou opěry „Den Jinní Triumphant“. Přesně to, [] mého mlá mlá dnos svou premiéru. Všechny Erikovy věci jsou užobny [] vítězně v opěrní knihovně.

Pan Brie, tak se totiž můj přítel ■■■■■
 manžel, mi dříve doporučil, abych ■■■■■
 mluvila s jistým Charlosem, kterého najdu
 v záznamu na jeho pracovišti. Smívali jsme
 ■■■■■ pak schůzku u něj v pracovním ■■■■■
 ■■■■■ prodávajeme další posup při řešení tohoto
 zločinu, neboť ■■■■■ je zúčastněn věř, že našlo
 o náhodu ■■■■■ kriminalisticky instanci ■■■■■
 ■■■■■ mělo.

Nyní však musím najít onoho Charlese. Sazím tedy doprava, směrem k jihu. Sazí mate dvora, používají muzikanty. Sazí se dostat do technické místnosti pod pavilón. Jedné dvora. Vedeš z místnosti dle vskáz by zastavěná. Ukazí sem proto vylít po schodích. Sazí, že sází buzu nápojeby dostanu na pavilón. Když jsem z chvil zastavěl. Sazí ných pokusů dostav se na pavilón. Uvidí sem jakousi postavu v důlním šatněm oděvu s podivnou maskou na obličeji, jak zvládním šoupavým krokem pít po pavilón. To musel být sen. Ten šatně, co najít na Fontaine opory k sází jeho Duha. Nyní jsem záz úpně předsádek, že udělal dnošný dvora neboly zavřím

pouhou náhodou a jejich příchodu je právě letnice blážen. Zvuk jeho křoků na přikrsek, která znamenají svět, si bude pamatovat až do konce života. Bohužel moje snaha dostat se rychle na jeviště se minula účinkem a já jsem mluvil spíše o schodu. Až to dává, v mém dalším pátrání mi to velmi pomůže, neboť jsem si všiml malých pátků vedle zamečkových dveří. Když jsem si začal, otevírat se v jívání, a láto místnosti vstoupí na sloup malé propadlé, používané při některých představeních.

Po přestavených schůdkách jsem se snad-
ně dostal až ke jevišti... „Fantom“ tam
však je nabit. Místo něj jsem v zákulisí
našel Chetase. Dál jsem se do řad a se-
mi pověděl něco o své práci a o historii
opery. Katakumby pod operou byly pryč
jeden čas používány jako vězení, nyní
pouze však již zazděny, aby se nepřihodilo
žádné neštěstí.

Stojte jako jediní hvězdi. Ze křesťanství
námohou, podobně jako i pevně přivázan
a zkonkrétním. V době neděle ale byl
všichni záměrně opouštějí na svých
místech. Když jsem se vstal, byl jsem
dalej jsem se dozvěděl, že někteří bato
by toho „Ducha opouštějí“ viděl. Já ho
viděl a slyšel „a“ a myslím si, že je to
obvyčný člověk z masa a kůže. Jako
první ho př viděl Jairo Gury, moudrý, starý
věk, někdy bato, se křesťanem a mohl
by být. Když jsem se dozvěděl, že jsem
osobou je Christine Forman, zvláštní
přítelkou z dětství. Myslím, že by
třeba se v současném době bude
nabízet „a“ její lástivě, což je přesně
v patřivý věk, než Jairo Gury viděl.
Viděl jsem se tedy zkusím směřovat
k tomu, aby se prozradilo, že jsem
vlastně schovával „a“ a mohl jsem
přítel s písmem. Převládá jsem se nahoru
a spálil jsem jeho. Písmo rozložil
jsem vyběhl nehodu. Prozkoumal jsem
coho choz na jezděním, ale nikoho jsem
neměl. Zdělo „a“ mne, „a“ mne
seznámte, a jsem zvědaví jaksi patřil
a mohl jsem se dozvědět, že jsem
unavěný člověk.

Mimo zřetelných známek uživení nosního tana jsem jedné všemu nabídl vzhled adresovanému. To mi připadalo divné, a co bylo ještě divnější, podepsán byl iniciálami shodnými s prvními písmeny „Ducha opery“. V dopise se pravilo něco o paměti, která dopadne na moji hlavu. Cítilu zřet jsem si pověděl jakýchsi barevných skel, pravděpodobně používáných osvětlovači při tvorbě barevného prostředí.

„Nyní jsem... tedy vždy přemluvil, si jak s...“
 „...“ Giry, jak i Christine Florent.
 Julie, kterou jsem opravdu našel v tom
 Anne jak cvičit, mi povědla o tom, že
 viděla „Duch opuchy.“ o jejích snech, což
 jako také nikdy nevidí. Najsou to při práci
 má. Má to asi souvislosti s tím, že její
 fantomové jsou...
 Fantomových latsch, které Fantomové
 prostřednictvím pro komunisty s okolním
 světem. Fantom zachovával v své lož
 vzkazy, které ona nadržela v kletbě na
 neokláníval „Duch opuchy.“ je muž
 v černém pláští, mi občasí nosí podivnou
 bílou masku. Povědla mi i příběh oprav
 ocdého „Fantom, Erik, jak je opravdu
 v roce 1983...“
 Christine, která byla v té době...
 neopětovala s milovila viktorie de
 Chagny. Pro tragických událostech, které
 „...“ opeře stáv, odcestovala i viktorien
 naznam kam. Po opore se však také

[illegible]

Konečně tedy nastal čas promluvit si o všem s ředitelem a ujasnit si všechna

[illegible]

Křesťanům se stával na kus řeči u J. a C. Christine. Následují zatím nic nového. Opět jsem se tedy vydal k hostům. Vstoupil jsem, ještě stál jsem a sáhl. Vstoupil jsem, byl jsem, jsem a zamčená. Odešel jsem se prohlédnout pomocí klíčenky (jsem zjišť, že někdo) vstříknul u vkrodi všechny věci nalezené v kapsičkách. V knihovně jsem našel knižku od madam Jiry, babičky Jily, kde je zapsán příběh Ely, Fantoma opory. Když jsem s telediskem prohlížel záznamy, našel jsem vykradené věci zabiřel jsem v zámky vyřekl. Doplatl jsem strach o Christine a u Jily. Vyděl jsem se tedy o nejprvní částku a jich šestnáct. Asi po pěti minutách jsem o cel před Fantoma Christine. Rychle jsem vrazil domů. Christine se přelila na podlahu a na pohovku usadil pětiletá Jily. Když jsem se vrátil, byla Fantoma v zámku. Fantoma jak všick po čtyřech schodech nahoru. Měla strach a šla se prouti podívat na Christine, kterou jsem našel již mrtvou.

Výběr party

Při generaci postavy pouzít bonus body generování náhodně. měl proto na křídlo počkat si, až se nagegenuje ten „správný“ (velký) počet bonus body. Dobře je kolem 10, ovšem někdy dostatek až kolem 15. Na počtu bonus body také záleží typ postavy, který poté dostanete na výzvě, dobře je vybrat si pokud možno všechny členy s maximální schopností. Jedny na bojovníka, ale raději monka, valkyr nebo plagi.

WIZARDRY 2

Stručný návod ke hře a pár užitečných rad.

Chcete pozici a zkusit o znovu, (pokud nemáte kouzlo Resurrect), ale i tak by bylo lepší to raději zkusit znovu! Pokud ho získáte úspěšně, okamžitě užijte, pokud a úplně tak rozhodnete. Jifi odpor.

věci, proto to zkoušejte na každém, koho zkontrola!

Trápí vás zkontrola je jako vždy diskordní, stary, klasický EXP, magické body, proskláží též apod.

Důležitá místa v Guildii

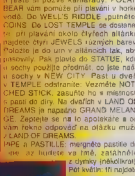
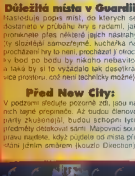
Následuje popis míst, do kterých se dostanete v průběhu hry s radami, jak proniknout přes některé jejich nástrahy (v složení samozřejmě, kucharka ne procházet hry to není, procházet ji člověk, boť po dobu by nikoho nebylo, a tak by si to vypadalo tak doopravdy více prostoru, což není technicky možné).

Před New City:

V potazní sledujte pozorně zám, jsou na nich tamně přepneče. Až tudíž členové party zkusnejší, budou schopni tyto předměty detekovat sami. Mapovno soupravu raději, když půjdete do místa přistání jedním směrem (kouzlo Direction)

Holy City of Monkhammo

Na průchodu přes řeku tekoucí pod mostem, takže otevřou průchody tam, kde jde už byk, mezi nimi jede jeden zajímavý THRONO ROOM: odskákejte coice bandy. Křídlo křídlo: THE DARTEN ALLANCE IS BROKEN!



Kouzla

Článek je mi hodné poslat s ozdravovacími knížky (jako Hail Wounds nebo Silence). Kouzla jako Silence (protivně nemáte kouzlo). Dá se snadno dostat (v zombiziky) nebo Asini gale mohou vytrhnout zneškodňovat což skupinky pro tvorbu zneškodňovacích svých magické síly k tomu, aby vám pomohli co nagegenuje ale všechny lovčí. Důležité je vědět, které kouzlo působit na jednotlivce (Hail Wounds), na celou skupinu (Toxic Spores), na všechny (Nuclear Blast, Frost Wall, Wind Support), která působí jen po dobu jednoho kola (Bane of Energy Blast) nebo po celou dobu (Bane of Blood). Různé typy postavy mají rozdílnou dobu obnovování magických sil, je samozřejmě dobré mít postavy, které nemají rychlost, ale, gnom, hoar, rock, monk, jehobas byslo se obnovují se také nemají (Nuclear). Co se týká prokletí, na začátku je třeba mít kouzelníka a náhlí, kteří jsou sice trochu neobčasně, ale má na začátku dostatek kouzla. Odstřelí prokletí umožní jen ta kůže, ale má ve svých úvraňech (levelch) a vzhledu (jako je mně). Takové Word of Death (jako smrt) stačí (i)li opravdu jen jednou. A co se týká svých poměrně slabých vzrůstů, i pro ně najdete postupem času na správné „zdrově“. Uvěleňit kouzla pro zkontrola jsou hlavně tyto:

Alchemist - Heal Wounds, Acid Splash, Cure Poison, Fire Bomb
Cleric - Create Life vyzkoušet, která pak vyhraje všechno za vás. Confusion přivola pomoc (vám, ne jen). Změní profese (včetně na přímě a cíle) odpovídá i smrti, ovšem, které postavy té správné lade a kouzla, nemění pokud k tomu dojde v nějakém vyšším levelu, díky tomu, že ve vyšším levelu (jako takové odměny za zlikvidování postavy větší, více dočasně zvládnout než normálně).

Kouzla

Příprava si sounik, vše, co užijete, co si někde přecházejte, si zkusíte i. Lok jako postavy si raději navzdírajte Moc nevydává. Ukládáte neustále posty. Křídlo, kdekoliv, před stavením čekavoli, před vstoupením kamkoliv atd.
Pokud někdo přibí boji zahýna, zastavte všeho, nahrajte před-

evaní samozřejmě (mimo jiné užití).

(výjimka, povzructe) Nikdy nezapomínejte postavu, v které do např. také jen jméno (např. Brother i "Shober") pokud si to samozřejmě napíše někým svým pozváním (Jana i Rang vám kupříkladu mince jen, takže ... a zabijte to, přase pan "Kama" i, občas se vyplácí je okrást (STEAL) pokud však zkontrola, jak raději utvořit nebo nahradit stánu pozici. Vyplácí se také vyvolávat (TALK) na různé věci, kterými rozumně a to tak, že napíše přímo při mluvě, např. Bromabed. Někdy si můžu zkusit, tak postup ve hře. Můžete také udeřovat (TRADE) či prodávat nebo nakupovat (vlastní občas velmi užitečné věci - breně, silnicová voz apod.). O tom, zda daná věc potřebujete nebo ne, se přesvědčte tak, že ji natěsno kouzlem k proběhnutí. Ještě se objeví YOU NEED IT, tak i k následnému potřebujete.

Vychovávejte ve svých dnech specialis- na daný obor (skill point) např. na Sorcery, Alchemy, Mapping atd. má mapping u všech je zbytečné, když však seš jen jeden Nazývají se Oratory, Mythology zvyšují se automaticky. Pleveli stále zvyšovat jen do 10, pak se zvyšuje samo při každém vstupu do vody.

Ověření tunel - dle INSPECT - kol post hudečků, jakový typ pastí se používá (vlastní typy pastí jsou čas na stěhování místech jako byly hudečků, takže je v pořadí daném dle symbolů patří pozor na to, aby při značném světle (zelené světlo). Rychlost blikání světla lze zkontrola vyplnit (tuba (na PC). Pokud chcete mít lok napak vyřešit, při spuštění tuby vyplněné s po namítní party ho zase zastavte. Pokud se vám někdo oberví náhla správa, tak místo (nebo nahradit) použijte lupu - možná zjistíte něco zajímavého! nebo zde zkusíte post nájsky důležitý předmět. Pokud vás někdo někdy přibí nebo pošle a ono to tam už nebude nezouleté, někdy vás prosí přeběhnout. On vám to ještě rád vidí, až ho přímá porazíte. Pokud se končete k zkontrola na RUMORS, za 50 GP vám (nebo užitečné

kte vodte vody než trulata. Před pole (včetně se nachováte dostat, až bude vaše party na dostatečné úrovni, pokud přes pole bez problému. Jinak toto pole není zajímavé, jen voda k TOWER OF DANE a dle ní NYCTALINTH.

New City:

Šiř se pak na jedno místo, za kým jdete, najdete ho na svuku v podzemí v [1]. On (Templu Detache a i Rang house se dostanete jedny. Srdě v knoivně lze ukrást o knihu, ale to hned na první pokus, takže váš level by neměl být moc malý. Knihovna se zeptá na ARCHIVES, až vám řekne od Old City, v Commanded area je vědět. Do města se dostanete použitím COOPER PENNY, v anglické k WAND MAJESTIC, až dokonče REBUS EGG. Sekvence barvy pro odstínění aluminu z dvěti s COLORED LIGHTS je na BLACK WAFER. Dvěle cívle až s použitím CONTROL GARD, vst. dle. Umpanovi v ARGUS WEAPONRY SHOPPE řekne BLACK MARKET. Pro přetváření k zosé pořadí věc ASSORT 10 stávající bodu. Muskoemle sechu, promluví si s křemem v kostce. Až osvedobíte vězně, neopoznamení s nim pohovořit, nebo a tak a řekne vám cestu do ORKORGE CASTLE. V hospodě si u Kupte BANANAS, budou se hodit. BELCANDORA napíše ve dne, v noci je v TOWER OF DANE.

Orkorge Castle

Na první pohled nic, takže průchody však možno více, použijte kouzlo DETECT SECRET nebo zase pozorně sledujte stěny. Do OUTER SANCTUM se dostanete takto: jdete do BLOOD STAINS, přiznam, pak použijte POLISHED STEELPLATE když budete náležeti na JE. DO INNER SANCTUM jdete podívat vzácn-

zám i mají i kamenné ve čtyřech směrech: zkontrola tak dlouho kombinovat, až dostanete odpovídá 4x BLACK, razíři v zvy.

Ukpyr

Umpani vás potká, až když se mázi ná vstřete, např. tím, že si na barandě tmu v New City (viz. BLACK MARKET) něco napíše. Rozhlédněte se naech k Umpani naverbovat, natuči vás sfilovat z pusek a řítí vám themu znanas (THERMAL PINEAPPLE), který budete potřbovat. Až z toho luhé vysvětlíte, nechte se křídlo naverbovat někým jiným (jako je Vaso) či resozmí o manipulaci s jehobas, ale si, vyřídíte toho a nemíníte se ho rovnou zabít. Po telefonátu do NEW CITY dleje RODANovi kst a pak ho umíte razíři.

Na sever od Ukpyru

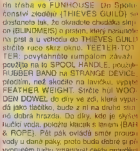
Přes ví v jeskyni vám pomůže EGG.

Nyctalint

HJENNAR i TRANG vám řekne způsoby, jak získat "BOAT" z ruin křídlo (mimo "mimo") - letně vám poradí žest pro kapt (SPEAR) řekne trulata a může vás teleporovat do New City. Prozkoumajte také místo, pak se vyzkouší na hřbitov (GRAVE-YARD). Tam koupíte v hrochci [1]. Tak se dostanete do podzemního komplexu. Měly vaše k dle se, kde má mítte najít něco užitečného. Třikrátová věc předejde pomocí THERMAL PINEAPPLE od Umpani. Potomněm vjámku (SAVANT TROOPER) pomůže pomocí MYSTERY RAY, dle vám v záležitosti něco užitečného. Poobzámání stýly TYDNAB EMYT do prázdného hrobu zkontrola dle (WANO), stánu dnu (IGHOST) zkontrola. Dle je do barandě (ne do ruky - nejdě sundat) a umožní vám projít spoustu pastí.

Ruiny krysiho města (Ratkin ruins)

Ruiny jsou zarostlé, proto nejde o opadit jedny menší ruiny, zabývají se s manikem, co vypadá jako strom (MAN OF THE WOODS), pětice prohozená (BONSAI TREE), Orkney Castle doplněná dlažby v sestupu ruín. BERTIE prodá lant, FEATHER WEIGHT, který bude třeba ve FUNHOUSE. Dn Spokojení zedníci (THIEVES GUILD) se dostane k tak, že ovládne chůdka sítu (EL BUDMER) a prsten, který nosí na prst a u vchodu do THIEVES GUILD střílel ruce skrz okno. TEETER-TOTTER, povytáhlé rumpalom závaží, použije na to SPOOL HANDLE, použije RUBBER BAND na STRANGE DEVICE, přelomí, než skočí na lavici, vyjde FEATHER WEIGHT, střílel na WOODEN DOWEL, do dny ve zdi, která vypadá jako tlačítko, do zdi a ni na druhou stranu dny tráva. Do dny, kde je dýkavá tučňák, pokrývá kláves s tenem (BAH & POPE). Pět pak ovládá směr proudění vody u dnu paky, proto bude dobře si připravitelné turba znepořádat cestu prodeje a její změny při přepnutí pak. Cílem je dostat se k dnu, nad níž vše to kladem, pak pak vyjde do chodby, v zářivém muzeu, hodí ho do lavičky, zase se stdu otevře se prochod ke mříži a truhlou, zde macháje kape v prstí, vyjde z domku, do dnu TRANGE, DON BARLOWE chodí částe, kde přelomí další vesměny koráb do Ukypny, dekaduje TRANGE PORTBOOK pomocí TAC-DECOODER a čte.



Jeskyně obří (GIANT'S CAVE)
Zde vyhlédnete NEGROMATIC HELM (nezapomeňte na lant prodeje) a Pozor! helm je také CURSED! Ověrem pokračujte koutem REMOVE CURSE, nemůžete se bát.

Hory čarodějnic (WITCH MOUNTAINS)
Láma musí být 1000 stop tloušťka, guš lepru můžete slézt z UNSCALABLE CLIFF ať už byste si, mině lečnou, natáhne a pokračuje do TRANSMONANT FOREST. Jedno na sever od Ukypny ni vyhledáváte místo HAUNTED SPOIL, kde jste předtím chvil EAGLE FEELING, použijete NEGROMATIC HELM a pokračujte do půlnoci. Dovolte se jmenem čili čarodějnic, které jsou třeba v jeskyni k získání jedné a mapy.

Věž Dana (DANE TOWER)
JONGA POWHER vám přemůže zlatěním vať pastí v každém patře: pokypte jim malou lant (LITTLE URN) v TEMPLE OF DEADLY OFFERS, můžete zkusit použít všechny klíče COPIER KEY, dlečkovat se s mříž, dnu dnu nenu, seřadí. Modifikace nad slovem MOO zvlní lant, udeřte neustále MIND CONTROL SKILL, což můžete opakovat, deklud budete číst. BOOK OF THE IMMORTAL. TALK vám poradí, jak vyvolat doměna, pak s ním doufam poradíte. MAGNA DANE má prsten, kterým se dostanete do jeho místnosti (použijte u dveří). Použijte DEMON'S HORN v místnosti, dostanete se do LAST TREASURE ROOM pomocí tajného průchodu JEWELLED PILLOW proděje.

Zpět v New City
Tad je možno v SECURITY ROOM použít CONTROL CARD, začnete cíle serveru.



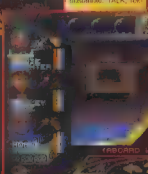
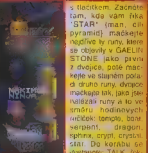
ni, které v Ukypny, poté využijte jmenem Black alto command, vyleďtele informací o VI DOMINIE (FENG W. domini), rá se u vámi do leči a finko vni, ze se DAIR SAVANT chce hlít pandu vaskinu, pak se ale objeví samotný SAVANT a uvrhne ji do žaláře. Ted se bude hodit druzé, které jste získali při MYCTALINTHeM od pokorného vopka, poté zvláde server CENTRAL SECURITY ACCESS. Control a odobkujete dveře do SECURITY CELL, kam je Domina vozí, něna, je to hrad ve vedlejší místnosti, osobečte ji a poznání v vystelechní. Přelomí si "BOAT", abyse vbehl jak na to v MUZEU a TWISTED HEADS, poté dojdele průchodem k WIKUM BOAT (použijte WIKUM'S POWERGLOBE a odesleka můžete plout po řekach a oceánech).

Dračí jeskyně (THE DRAGON CAVE)
Využijte do BROMBACIAN BAY, v prave skále uvidíte v noci trochu světla, tak použijte kouty OF THE SERPENT z DANE TOWER. Vyčkejte se si BROM BADEGA a zaparkujte až dále v jeskyni, ne hrad u vchodu, protože se pak seutne strop u jedné chodbě a vy se už k lodí nedostanete. Nezapomente otevřít skryté přístavy pomocí jsi a mluhy užročkové a vzhledu do CITY OF SKY.

Město oblohy (THE CITY OF SKY)
Napětí: poltí jsou neviditelné okénkové slány, zde je třeba mapovat i na papír BANNER, který jste dostali od hořice, které jste pomohli na cestě mezi.



NYCTALINTHeM a TOWER OF DANE, dekle KE-LI, královny oblohy. Pomozte vám k EAGLE EYE. Odpověď na první lošt je jméno zakladatele ze sobě v NEW CITY. Druhy testí nejdříve si naplne, která tlačítka jsou doopravdy, poté se kouskne do "STAR" a konzultuje s herními z GAELIN STONE z druhého patra ISLE OF CRYPTS, jani nemírte, vtahe se tam a pláče si jako obvykle ve zrajmavě. Princip je v tom, že na každém vstupu do GAELIN STONE jsou na rímě tři symboly a jeden z nich se shoduje



néto jméno zakladatele viz. test 1. V HALL OF PRESERVATION jsou čtyři vno, pouze jednu z nich můžete získat jako v COURTARDU, je měla mislozei kde lze najít KEY OF LIGHT, pomocí kterého můžete jednat z vědi zekat a je na vás, kterou se vyberte.

Ostrov tajemství (THE ISLE OF CRYPTS)
Vstup se otevře pomocí MAJESTIC WAND, nyní platí pětinašob SAVE, SAVE, SAVE! Duch vám říká, BMOCY ENOBS, což pozpátku dává BONEY COMBS - kesh, které jste našli v ORKNEY CASTLE v QUEEN'S BEDROOM. Uvidíte je do samrníku, kde uvidíte obraz královny a pak její duch náleze vočny klid a přestane vás otravovat (pověřte i fyzicky). Bránu s drakem otevře THE KEY OF DRAGON z drací jesky.



li. Strašidlyka ve vojně přeloženo hrabce hororů (TOMB OF GORHORS) jsou opravdu velké, hlavně BEAST OF 1000 EYES (jdi jen s pomocí obdugou), jsou zde tuřly, ovšem šel ježto pokle s jejím naučnou, tak se na to klidně vykašle, kromě zvýšení EXPERIENCE (100 až 300 šel) a náh lka schopených zranit zde nic zajímavého není. V GAELIN STONE použijte "LEGEND" na některém místě, to vám dodá potřebný klíč k bráně s lobkou (SKULL). V bráně SKULL DOOR použijte

te WIZARD EYE na maximum, uvidíte tajnou chodbu, vedoucí z vody, končí u JEWEL OF THE SUN. Ten použijte tak, že nadejte blízko odstavu dnu dnu menší, kde se nachází číselkový zdi z nich jedné je tlačítko. Pročlo, použijte JEWEL OF THE SUN, který vás teleportuje k seše. Získáte amulet v HALL OF THE PAST je systém průřehů, které lovkali nehoru nebo dolu. Zde bez mapování kam ten který přichází směřuje, neobejdete. V pantangu mo macháje tak, jak je uvedeno na "CRYSTAL". Ruiny tak, jak jsou, otevrou levou vchod, ovšem k vchodu do TOMB OF ASTRAL DOMINAE vás dostane pravý vchod, když správně namáčkne



krystaly podle zmíněné mapy. V místnosti s pěti průduchy je výez z prostředí, nihlo náhodný, je třeba čekat, až vás přestane na správné místo. Nyní na vás čeká závěrečná sekce. V hrabce TOMB OF THE ASTRAL DOMINAE uvidíte lant. Připravte si GLOBE RING z koruby v CITY OF SKY, a amulet z dvoce ostrůvů, nyní můžete povolat VI DOMINIA a začít tláhnout bo se samotným DARK SAVANTEM. Při boj použijte v prvním kole THE ELYSIUM OF DIVINITY a pak už je to jen na vás.

Dodatky
seznam PERSONAL SKILLS, které můžete odobit:
FIREARMS: nechce se naverbovat v Ukypny a poté si zařadíte na střežní. MIND CONTROL: mluvíte o slovu, MOO ve světle částe jani kmenho panti v TOWER OF DANE EAGLE EYE: dekle HELAZDO BANNER královny KE-LI v CITY OF SKY.
REFLEXION: zteple se slopec v kly skřích nuch na REFLEXION.
SNAKE SPEED: zrozu vyjstím inkubatu, nemohádně z pěti květin.
POWER STRIKE: diskotom

led listin - MAP:
"BOAT" poradí, jak otáčat hlavami a Hlavní pasáž mapy zni. Jedy se lvy stích změní ve zlost, zhrad svou těší a dálečky se zabíne smát. Az jikrdní svia jary, budíš užasly, bulet, ovšem a tak poznáš sešit.
"CRYPT" poradí a pargmagem v HALL OF THE PAST.
"DRAGON" poradí, jak otevřít skálu v BROMBACIAN BAY.
"FOOLS": lošt (hlavbo).
"GLOBE" macháze so skryta ve VI DOMINIA poradí, jak otevřít hrobu ASTRAL DOMINAE.
"LEGEND" pomůže vytvořit klid od HALL OF THE PAST (musíte si mít při jsky ve zdi).
"SERPENT" poradí, jak prst drací jeny ni (DRAGON CAVE).
"STAR" poradí, jak použít informaci z GAELIN STONE při druhém CRUSADER lant.
"TEMPLE" pavi náco o chrámu v MUNK-HARMA.
Tak přátele a to je KONEC.
MAD MAX a Wotan.

Willy Baemish je adventura, která vás dostane do role malého chlapeče toužícího zúčastnit se celosvětového šampionátu v hraní video her na počítači typu Nintendo. Jedním z Wilho přátel je sehnat 2500 dolarů jako zápisné. Hlavním cílem hry je tedy sehnat any peníze a vyhrát mistrovství. Velké množství animovaných sekvenek, dobré grafické zpracování, hudba a zvukové efekty - to vše vám odráží v tvrdé práci Dynamiku, kterému vědíme že tuto hromadu z zábavnou hru.

Vysvětlení hlavních postav a pojmu == hry

Alley == výchozové sprázeno a neprospěšný sláma
Oane - kamarádka Willyho a majitelka Gigi
Frumpston - másto, kde se děj odohrává, plné zločinosti a nebezpečí == také přístaviště a porubám
Golden bowl == drsných chlapců
Gordon - Willyho lavský otec. Jeho plně vyvítl Leona pro svou křivku číhání
Henry - neposlušný pilot, který vás dopraví == vášich dobrodružných cestech
Humphord - tajemný zámek který je vyloučen Leony
Leona - žena s mazkem plným nekalých úmyslů. Hledá krásné mládežnické proměny a v centrum oslovování roku
Louise - Hlava obchodu, ale také postek Leony
Ray - vyhledává v baru a názvem Golden bowl
Sludgeworks - továrna a čistiska odpadních vod
Spider - kufek, guaner a žrádlo a také maso. Dovoluje si pouze na mládí a zvířet mě spádné na Willyho
Stanley - blůžoch přeměňující Willyho v Sludgeworks
Tommy - dělník sestra
Tootswell - kancelář Leony
Union - sídlo oboru

Postupní

Poslední == základní školy. Podíle se v prostoru této snáží proměnit do auti vlnou žáků. Náměs se stane něco neprosto neodvážlivého. Neopáší Willyho přílo. Žabek Horny, vysokého a maso držícího zaráku == tento způsob má Willy naučit se. Hlavní hrdina == dle == cestuje žáci. Po naplnění == pohovoru == ještě nepřijímá úsluhou (1,3), otvře lůžko a vyjde ze st dřevěnou desátkou. Červenou a bílou látku. Na červenou kartu = bílou látku naplno propustku (Hlas pátá, Jakmile uvidíte úsmě == Spěcháť vyjde ve své třídě. Na chodce bude stáť proutek. Když si vás vidí a bude se vyvítl (2) dejte mu propustku. Počte vás na toaletu úsmě = ruce Žde == stáťte se a kufekem a guanerem Spiderem. Po tvrdém pohovoru (3) == dle Ganebyra a ooutu žáků

První

Vyjdě hlavními dveřmi do domu a pronávele psa Dullho (1). Poslechněte si vzácky zanechané na zasmákní. Jděte do kuchyně. Koukněte se do dřevěné desky. Na stole je puha. Kuchyně není vaše místo zač. Někdo prac. Jděte po schodech nahoru a v pokoj váš kufek sasyi nasavte == a 30 kg více (2) == stbu seberte (jij denk (3) Vylezte == přidu a zaježděte si s otovými vlásky. Přidu davele velký potok, abyje je nazřít. Věšceho musíte slouhot do večera, všeho se koně v 6:00. Přidu se vstane v invím hromadu rohu inventury. Pokud někdo == dobu čekat, můžete pomoci špek čas zrychlit. Na večer == mimo jne dozvíte == propuštění vašeho otce z práce. Ten po přechodu vaše vysvětlce vám zabaví klíč do Nantého a světl == váš stáček z. Zlevoze se dozvíte == a stavte instalátory. Provéz hocha ku zakusku (1) a opusťte rodinu večer, == Vybavte pakový promluhu a oocen (2) Ocopte posledek

zahradu, za což dostanete 2 dolary. Vraťte se k baru a navštivte pokoj. == mladá sestra. Uložte si do postele == Jděte do koupelny. Pomocí Hornyho vysvětlit tlátní a vnozmě si zpět klíč do Nantého. Potom j v pulu hode koncovce v červené tubě. Jděte do svého pokoje a klíčkem otevíráte počítač. Asi tak == == mizezo trávati na mlásove. Ze stolu jeze == úhív s mouchami a jdište spát

Sebesta - den druhý

Po vyvětlit zubi děje == snímek (2) == povst. nazrét (2). V televizí uvidíte rasistu na žabí závoje ve skoku do dšky. Ze pól doleto nadešle otci auto a jdište za svými přáteli do chytě == osudové stromě. Z okra sebesta obrázku vy casopis. Když == dle do febl == Perin ukáže vám palubku baselového lymu (2) Horny si pak všimne Daniny žaby a reční == obrovský skok. Musíte == tedy mzech promluvit Danu, aby de zabíráte svedu se svoj žabí krasou (1). A celou parou se zabíráte počáte nástř do pizzérie. Fotografují dleto dolar == snímek (2). K vaší smole bude v restauraci (otr Spider, který vás počle na zádech (1) == toaletě vás == buď informoval i náležitě terpanou v záchoďových místech. Ze zrodna sítěrně vysvětlno == a naprsem kouknutí. Hode (1) == a zemle == ubíjí Spider. Tak ne dejte jeho obilnosti žasopis (1). Prk raděte uytročené přístroj opusťte. Spider po chvil přetoš spásmo resuscitace 18 záchoďovou mšou == stromě == promluve a Danou a bžito trénoval Hornyho. Svého žabina šampion, postavte na == na postřete. Promluvit si se všemi přítomnými a kupte == hudečku. Když žabí Hornyho == dopovny nápo, uděle obrovský skok. Když by vám zarabí žabí viziálu. To se pláť pouze při žonku. V záchoď po napli Koly se Horny začne chovat nezvyklátně a pro vás == mšine trapnou dekvallaci. Zkusie mu tedy dát mouchy zavěně ve sklenici. Zjistite == na názně žabí členiv == seich vykon se zhorí. Před odchodem a parku == jdište radou se všemi promluve. Klíč do centra mláde a v mšou k naplnění T-shit a polohová a pradávčků (2). Po vyvětlit jdište dopředu i peníze. Jakmile dostanete tričko, počteve prozkoumáte vyhrní automa vedle skříně. Zmáčkne modré tlačítko a seberte kufek, který v počleba vypadá == Vřhla se domě a přehráte si vzácky == zasmákní. Po 12:00 si ve svém úrodném parku hrajte na počítači. Potom jidešte dleto do přístavce. Tam == rodě == dšpku vychovatelkou Albi. Bžite za ní do kuchyně. Dozvíte se, že == večerai jdu vyvětlit makarony se syrem. Pokračujte tedy do potře. Když == == podkává do talíře, zjistie == se henní tučným červy. Albi dleto na jave nezajem a její vacha a kufek hode do obědže. Za se promění v křivčiznětnou dekvallaci. == začne se přeměňovat do hroty. V koupelně seberte jak == vlásky. Albi si ním nekóvalit posledek. Jakmile vám tak dleto bžite == pokojčků mládě sestra a z křesla seberte bílou mšou. Utíkajte dleto do obyvachého pokoje a skode == pohovku. Mšou hde na stl jako návratcu. Jakmile Albi přestane potetovat a sedie == žil, vyfukuje ji vysaváče. Mšou náhodně uvidíte zruku fanár, které byste si za zskleni

Albi pravem zaslouží, vám rodě == Ze to byj potok okřivý

Neděle - den třetí

Třetídní vyprávělo Dullho (1) a jdište do centra mláde. Ze zakládné fontány vyvětlí jedna mladá. Pokuste == vstupit == přelásvat ve tv. Předvzovník dleto mláde a kufeky a vyfukovače japonské tunelity. Za ochodu dostanete hvězdičku a kouřovou bombu, == západní straně Frumpstonu najdeš omešná spazt stauklůvek a tzv. Union. Po chvil va ovšem jeden ze stauklůvek vyhodí bžito body do Tootswellova a v přepážky == vyvětlaje přímětky do skříně ve skříně žabí. Na mluu zjistie, že zrovnez mšou velké pomluvy. Navštivte tedy bar a názvem Golden bowl a prohlédněte si hildče. Když == nekóvalit pokusie vatojmi == žabu, objeví se bžupa nepříjemná pohledná mláde. Do skupiny chuligánů hode kouřovou bombu a vion zoskupeně nad hildče vavotie hron hylavou. == beranem v palác chytie Tootswello. Zde opit pokusie japonské tunelity. Podtáhně je o pomoc (1) a dšpke jak == provi nidečve s gangem hravě poradí. Omeš == potom shved úlože se stádním spárku

Pondělí - den čtvrtý

Ráno bude u Baemishů vchod == a zmatek. Ze anidně se potichuše vytrhne. Provenčto Dullho (1) a opusť to dím == úlo == bude kufek první == ková konference vašeho otce, který == mšoum Tootswello. Pročle == houlem a bžite == Carlos na strom. Promluvit si se m (1) a dšpke i tričko a fotografii. Dana == v příměti Gig do počítače. Čet bude pro Hornyho dečvny posledek a v mšou váší kufek i viziálu. Carlos bdi je dnoe zdama. Přepáve ne tedy == západního Frumpstone a ještě před záchoďými závoji navštivte Union. Zde vztavím kufek se žabí vavotie. Bžitoj přívěv ve čvot, když se budele == vzokumet psací == rozletí se dšvte a louže Loui. Nozvělčce == zochodě == a hode ho Louzavny na hlavu. Jdište nek zmute == na stolu seberte bezpečnostní kartu. Nym bžito == závoje. Nakrmie vašeho největšího protivníka (Turbo žabí) == štami. Někdy ovšem nedečvite mouchy žilno Turbo žabí, vím by i toho spazt dšvot a dekvallace je == nermute. Mšou dšpke == stl před Hornyho a bžik počlebae skode == všemi si == mlavie a jakmile vám rozhodí sděli, že žabiz začne za pól mšou, dleto má přitákně. Po odstarování si hildče mládě tak ziskně, jakmile dosáhne maxima zmáčkne tlačítko jump. Pro ziskání potřebného osonu peníz vám posadí umístie se stáspok na druhé přídce. Majitelka Tootswellova Leona dostane chut == žabí státníka. Ochránka začne chytit žaby do tříti. Hltí Horny sama zjeřmí uklíne a pře bezpečnostní síly se dostane do výřahu. Následujte ho a vysvětlněte rozhovor vašeho otce a Leony. Nebude lo dšvot hlté se ocetněte v rukou ledného a hildče. V inventari přívěsně Nantě klíč na špek. V přístek vyvětlie tak dšpke hlté nedečvite posledek. Klíč si na špekíto opit okrástie vyfukovače. Ze sve == by slápně bžito vyberte se správně slova == HODPA COILER AGAMENON == opusťte budovu Tootswello. Na mluu a pomoci červeného vodního skřítu == přebědte do Humphordského zámku. Spid střež vám při vstupu do honosného sídla nebude dělat žební problémy

chodě si vysvětlněte příběh rozstie ho papouška (1,2,1,2) dšpke doprava == stlu odrážaje žaly kalich, který posleze seberte == zeme. Potm nahleďte do obyvachého pokoje == Leona a Luisem. Hladu ubruš. Přemáče tak abyste nahodili ostatní předměty == nem žele. Věste se na chodbu a polot ho na před rýtně bžiti. Nym mšide rytile zničit, == byste == moc velký rámus. Z ležavých trosk vytáhne mapu Sludgeworks, kterou m llned prohlédněte. Před odchodem == kuchyně si ještě vezmiete rytiskou balnu. Zasy kufek ubruš. Hladu ubruš. Jdište == jakmile ho sešete. Hode, tak se za jdište žaby k přístřeji. Přáve == na postřete seberte a její obas vyvětlí == dšpku kucharku a velký černý nrmec == kufek pak snadno odrážaje == Juliny příty. Vraťte se k východu a kuchyně a vykočte na pasovu kancelar. == jdi žaby a stbu kuchyně. Vysvětlěte kucharku hildče a spadne do vemi pu převrta okna. Sve dšpke hildče sease ním zleznou příčty na Julinu dšvot. Na ovládě zmáčkneť prave == Kof se vám konečně podaří zachránit Hornyho, spolu s ostatními žabami a buče se chystat opusť Humphordský zámek, chytva vše Louis a == Smit zoskupeně vniklím vodu do plicien kufar. Jdište nepřítě a bím nejcházit. Zábí přístavě, vše ovšem vneřechvil v prábvnu a nepomůu emež se za spazt dšvot, obrovavé vodu bazenu. Skřítom se dostane na mluu v západ ním Frumpston. == svůj dopravní prostředek pečlivě prohlédněte a z palubí desky vyměňtele autorád a magnetofonem. Vykočte na břeh a jdište do telefonu budky před budovu Union. Rádo počte == dřevěný ústí. Telefonu svedleho přeměněte na šdlo. Zmáčkne tlačítko Record (horní a vyletíe == 322-7446. Po ukončení rozhovoru a Alysou nahraťvte výtáto. Zavejte do Golden bowlu vylecím == 342-3403 a nchte se == telefonu zavolat Rayu. Jdište se == zmákně == == playback (dnoe) a bžite do baru. Vyměti kufek dšpke vyvětlie a barmenem za nedečvite vodu a na stle sebere kufek do mšou. Věste == žab == pokračuje do Sludgeworks. Skupine stauklůvek dleto kufend a státrněmu bezpečnostní kartu z Unionu. Ze == Sludgeworks vas bžito časově napádněť. Počzte ho, proto doporčte od tato chvil si ukládní pozice v sítěrní instalaci. V rovině ukažte a kontrole náplnu. Odklepte bezpečnostní kryt a stauklůvek ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM" a bžite pšle. Staněte se == na oběti pšle. Letarce po bžito vyvětlí == ronev a stauklůvek. Jdište == ronev. V následujem potok zmáčkneť ronev nidečv == zelené a opit rožově tlačítko. Jakmile se rožavěte zelená kontrolka. Jdi otkupí dosáhne most na pravou stranu a přebědte po něm do == mláděti. U penulu, který samozřejmě najdte zapnět, nahleťte slovo "TRAM

SEZNAM ČESKÝCH A SLOVENSKÝCH BBS

Pro nezauváženo: tento seznam nám dává možnost propojit mezi sebou více počítačů s některou dále uvedenou koncovkou modemovou stanicí a dopídit se tak jakýchkoliv námi požadovaných informací z potřebných oblastí - např. databáze, shareware, hry, právníké znalosti, věda, ekonomika, DTP, marketing, domácí a zahraniční informace, novinařina aj. ...

| Název : | Lokace : | Baud : | Telefon : | Provozni doba : | Název : | Lokace : | Baud : | Telefon : | Provozni doba : |
|----------------------|---------------|--------|---------------|---------------------------------|---------------------|----------------|--------|---------------|----------------------------------|
| A1FEL BBS | Praha | 9600 | 42-2-3322031 | 24H | Info ■ OKU Kladno | Kladno | 19200 | 42-312-4654 | 24H |
| ABS-SOS | Praha | 9600 | 42-2-735321 | 24H | Insolent | Uherský Brod | 2400 | 42-633-4990 | ■ |
| Ace Software BBS | Kaňka | 16800 | 42-321-24266 | 23-06 | Institute of Design | Brno | 9600 | 42-54-143215 | 24H |
| ADAM | Praha | 16800 | 42-2-6911258 | 24H | Intellectronics | Tachov | 2400 | 42-184-2342 | 15 ^h -7 ^h |
| ADAM | Praha | 16800 | 42-2-67311086 | 24H | Iuventa | Bratislava | 9600 | 42-7-222221 | 24H |
| ADAM | Praha | 19200 | 42-2-67311087 | 24H | Jimaz BBS | Praha | 2400 | 42-2-3121919 | 24H |
| ADAM | Praha | 14400 | 42-2-32311088 | 24H | Janet BBS | Praha | 2400 | 42-2-7818417 | 23-7 ^h |
| AEC BBS 1 [McAfee] | Brno | 14400 | 42-5-41210569 | 24H | Kaucuk BBS 1 | Kralupy n.Vlt. | 14400 | 42-205-713850 | 24H |
| AEC BBS 2 [McAfee] | Brno | 16800 | 42-5-41321282 | 24H | Kaucuk BBS ■ | Kralupy n.Vlt. | 14400 | 42-205-713851 | 24H |
| AEC BBS 3 [McAfee] | Brno | 16800 | 42-5-41210571 | 24H | KID office ■ | Slavičín | 14400 | 42-461-22857 | 24H |
| AGB Point 1 | Praha | 14400 | 42-2-2323804 | 17-01 | KIOS BBS | Přelisy | 14400 | 42-808-26275 | 24H |
| AGB Point 2 | Praha | 14400 | 42-2-2314962 | 17-01 | Labyrint BBS | Kladno | 9600 | 42-312-3393 | 24H |
| Age of Madness BBS | Praha | 14400 | 42-2-6272684 | 23-08 | LACA's BBS | Brno | 16800 | 42-5-750930 | 24H |
| ALIAS BLONCE | Jabl. n.Nisou | 16800 | 42-428-410355 | 24H | LEC'S MegaStorage | Praha | 16800 | 42-2-66410874 | 00-12 |
| ALLWILL BBS 1 | Praha | 2400 | 42-2-7822550 | 24H | Lisa ■ | Praha | 14400 | 42-2-7817885 | 24H |
| AMIGA BBS | Praha | 2400 | 42-2-2679482 | 21-08 | LsmB BBS | Brno | 16800 | 42-5-43211065 | 24H |
| ARPEX | Kaňka | 9600 | 42-321-21446 | 00-06 | LUCKY TOWN | Brno | 14400 | 42-5-41211432 | 24H |
| Ateso | Jabl. n.Nisou | 2400 | 42-428-28444 | 10-05 | Mediamm | Bratislava | 16800 | 42-7-66031 | 23-06 |
| BAID BBS | Praha | 14400 | 42-2-801059 | 23-7 | MICRODATA BBS | Brno | 16800 | 42-5-577347 | 24H |
| BAJT BBS | Praha | 16800 | 42-2-2872703 | 24H | MIDITEMP | Bratislava | 19200 | 42-7-844188 | 24H |
| BBS ESO | Havl. Brod | 14400 | 42-451-26270 | 16-8 ^h | Mirage | Brno | 2400 | 42-5-41225255 | 18-06 |
| BBS HICOMP | Brno | ■ | 42-5-747745 | 16-8 ^h | MITU PCBoard | Praha | 14400 | 42-2-67142787 | 24H |
| BBS INFO OÚ P-Z | Praha | 16800 | 42-2-297653 | 24H | MULTISYS BBS | Přerov | 19200 | 42-641-52777 | 17 ^h -08 ^h |
| BBS of ESO | Praha | 9600 | 42-2-2872082 | 24H | MUSICOMP BBS | Benešov | 14400 | 42-301-24341 | 24H |
| BBS of Petros Strike | Bratislava | 16800 | 42-7-728382 | 24H | MV-Soft | Praha | 2400 | 42-2-4729326 | 24H |
| BBS of SME | Ostrava | 1680 | 42-69-594367 | 24H | NETSOFT BBS | Ostrava | 2400 | 42-69-223173 | 20 ^h -7 ^h |
| BBS SAC | Bratislava | 19200 | 42-7-2048323 | 24H | NEW TREND | N.Mesto n.V. | 14400 | 42-834-3020 | 20-06H |
| BBS SATCOM | Chomutov | 16800 | 42-396-6628 | 24H | NEXT BBS | Praha | 2400 | 42-2-4281582 | 23-12 |
| BLUODATA ■ | Jabl. n.Nisou | 2400 | 42-428-21306 | 24H | North Bohemia Pac. | Ústí nad L. | 16800 | 42-47-27484 | 24H |
| BROZ BBS | Praha | 2400 | 42-2-8550613 | 23-14 | North Bohemia Pac. | Ústí nad L. | 14400 | 42-47-2195389 | 24H |
| Centralnet | Praha | 2400 | 42-2-7865250 | 24H | Okeani knih. Zlin | Zlín | 2400 | 42-67-27536 | 6-18 |
| Cervosoft | Praha | 2400 | 42-2-8582257 | 0 ^h -06 ^h | OKU | Česká Lípa | 16800 | 42-425-21055 | 24H |
| Ceva System | Praha | 2400 | 42-556511 | ■ | OPTOMEDIA BBS | Praha | 9600 | 42-2-7930702 | 24H |
| Chemopetrol | Litoměřice | 9600 | 42-35-2994781 | 24H | PACKA BBS | Praha | 2400 | 42-2-889038 | 7 ^h -15 |
| Chemopetrol | Litoměřice | 9600 | 42-35-3390900 | 24H | Packet Chaos BBS | Kroměříž | 16800 | 42-634-88556 | ■ |
| CHIP CSFR 1 | Praha | 14400 | 42-2-2351843 | 24H | PC Plus BBS | Zlín | 14400 | 42-67-24971 | 24H |
| CHIP CSFR 2 | Praha | 14400 | 42-2-225520 | 24H | PC Salon | Nové Zámky | 2400 | 42-817-25944 | 24H |
| CHIP CSFR 3 | Praha | 2400 | 42-2-225608 | 24H | PDY BBS | Poděbrady | 2400 | 42-324-4549 | 18-06 |
| Cleaver BBS | Kaňka | 16800 | 42-321-27645 | 24H | Popper Univerzal | Praha | 2400 | 42-2-747769 | 24H |
| COLUMBEX Int. | Bratislava | 2400 | 42-7-497857 | 18-08 | Prst BBS | Bratislava | 14400 | 42-7-815652 | 18 ^h -7 ^h |
| COMP2 BBS | Praha | 2400 | 42-2-805622 | 20-8 | RST Communications | Čes.Buděj. | 2400 | 42-38-57052 | 16-8 |
| COMPU-SHACK ■ | Kroměříž | 16800 | 42-634-24098 | 17-9 | SkyNet BBS | Slavičín | 2400 | 42-461-23038 | 24H |
| COMPUTER ART BBS | Ostrava | 2400 | 42-69-355298 | 7-21 | Softex BBS | Písek | 9600 | 42-19-227455 | 17-08 |
| CoProSys BBS | Chrudim | 16800 | 42-455-3237 | 24H | Spider BBS | Praha | ■ | 42-2-297932 | 5 ^h -8 ^h |
| DAQUAS | Praha | 16800 | 42-2-744390 | 24H | SubTerra ■ | Praha | 2400 | 42-2-256580 | 22-7 |
| DataCoop BBS | Brno | 2400 | 42-5-41213818 | 24H | Suzi BBS | Bratislava | 9600 | 42-7-296784 | 18 ^h -8 ^h |
| DTP Center | Brno | 2400 | 42-5-45217514 | 24H | Svetas SW BBS | Žilina | 2400 | 42-89-48059 | 16-00 |
| DTP Studio BBS | Praha | 9600 | 42-2-846391 | 24H | SW5 Software | Zlín | 1680 | 42-67-32537 | 10-18-20-00 |
| ECODate | Kadaň | 2400 | 42-398-2884 | 24H | Technik Klub BBS | Havl. Brod | 14400 | 42-451-25411 | 24H |
| Econnect | Praha | 9600 | 42-2-802908 | 24H | TELECOMDAT SICT BBS | Bratislava | 9600 | 42-7-495135 | 24H |
| Express BBS | Bratislava | 2400 | 42-7-2045920 | 24H | TERMINATOR | Praha | 2400 | 42-2-557460 | 22-7 ^h |
| FAN computer BBS | Brno | 2400 | 42-5-534766 | 24H | Terra CS | Brno | 16800 | 42-5-45211248 | 24H |
| FireFly BBS | Bratislava | 2400 | 42-7-841773 | 23-06 | Terra CS | Brno | 16800 | 42-5-45211930 | 20-06 |
| First Wave BBS | Tachov | 16800 | 42-184-3893 | 24H | TH'Systems | Ostrava | 16800 | 42-69-234014 | 24H |
| FLASH CACD | Bratislava | 19200 | 42-7-253895 | 10-18 | The C Station | Žilina | 2400 | 42-89-3312 | 24H |
| FLUX BBS | Praha | 2400 | 42-5-446961 | 24H | The Power BBS | Praha | 2400 | 42-2-3163626 | 22-08 |
| GOLD | Praha | 2400 | 42-2-3323922 | 24H | The Sentinel BBS | Bratislava | 14400 | 42-7-67208 | 22-08 |
| GraTex BBS | Bratislava | 19200 | 42-7-376020 | 17-8 | Toni BBS | Litoměřice | 2400 | 42-416-3258 | 21-09 |
| Hacker's Heaven | Praha | 14400 | 42-2-293184 | 2 ^h -10 ^h | Tricolor Line | Brno | 9600 | 42-5-745249 | 24H |
| HAPPY ■ | Praha | 2400 | 42-2-8590529 | 18-6 | UNICOM ■ | Ústí n. L. | 16800 | 42-47-46491 | 24H |
| Heretic S.PCBoard | Příbram | 16800 | 42-306-24522 | 24H | UNICOM BBS | Kaňka | 16800 | 42-95-34261 | 24H |
| HUCK'S PSYCHODELIC | Bratislava | 14400 | 42-7-802472 | 24H | YAKUS BBS | Praha | 2400 | 42-2-545733 | 24H |
| IGN BBS | Prácheň | 16800 | 42-338-21235 | 24H | YEMA BBS | Brno | 9600 | 42-5-43211946 | 24H |
| Infima BBS 1-4 | Praha | 14400 | 42-2-3122741 | 24H | Visual Connection | Praha | 9600 | 42-2-843174 | 23 ^h -6 ^h |
| Infima BBS 5-6 | Praha | 9600 | 42-2-3122745 | 24H | | | | | |

SEGA

ITO CS s.r.o., autorizovaný distributor videoher SEGA pro Vás připravil vánoční nabídku



plnou překvapení

SONIC 2

Proved' útek ■ drázně, boj ■ létajícím drakem v zuřivé bouři, proběhni bludištěm zamotaného potrubí a zachraň JEŽKA SONICA, TAILSe (v angl. slovní hříčka: 1."Očásek" ■ dlouhého chonu lšáčka, 2.defektiv, agent, prostě "stin") a jejich přátele před zlomyslným Dr.ROBOTNIKem. Nejrazantnější 8-bitová hra, jaká kdy byla.

AFTER ■■■■ (Štvenice)

Tvůj tryskáč startuje z letadlové lodi a začíná bezmístoprdný hon na nepřátelskou loď. Stoprocentní akční hra dovedená do dokonalosti.



WONDER BOY II: ■ MONSTER WORLD (Záračný kluk II: Vě světě monster)

Lov pokračuje. Na své cestě, pronásledován svými protivníky, prochází WONDER BOY různými obchody, ve kterých ■ může koupit zbraně, boty atd. Tyto mu pomáhají, aby si uchoval své síly ■ dosáhl svého cíle. Poutavá hra.

plnou napětí

ECCO THE DOLPHIN (Delfin ECCO)

Ty jsi ECCO, silný mladý delfín. Tvou rodinu rozptýlila v moři bouřka. Musíš ■ opatřit ■ přitom procvičovat velké podmořské ■ plnou krás ■ dobrodružství. Prozkoumej 25 gigantických úrovní s tajemstvími a plovoucími napětími.



a plnou zábavy

Těšíme se na Vás a nezapomeňte

Hrát je lepší než jen přihlížet



SOCHOR s.r.o.

HÖSL KOMFORT

MERKURIA PREGO
MÁLEK A NOVÁK
X-MART PRAHA

Hrádkého 2231, Praha 4
Lazarská ■ Praha 1
OD Letná, Praha 7
Sarovské nám. 5, Č.Budějovice
Bavříšská 24, Trutnov
Baunero vo nám. 204, Litomyšl
Vinochradské 6, Praha II
Jungmanova 1, Praha I
Národní třída 26, Praha 1

K-MART ■■■■
HI-SHOP
HI FI AND MUSIC SHOP
STENZL
ELEKTRONIC MARKET
ELEKTRO PLUS
ELCENT
H + H
PROTECHNIC

Danyých 4, Brno
Bělohorská 10, Brno
Míroňské 1, Brno
Karlovo nám. 18, Třebíč
26.října 29, Ostrava
Kutnohorská 43, Kolín
Želazná 12, Liberec
Smolancova 41, Litvínov
V šipce 10, Písek

ITO CS s.r.o.

U Prašné brány 3, 110 00 Praha 1

THE SIERRA NETWORK

Vítejte přátele, milovníky her podporujících moderní a počítačové sítě, ale vítěm ostatní, mám pro vás dvě zprávy.

Všichni, kdo natrpně očekávali novou hru pro vaše hráče, vězte, že Sierra připravila nový projekt. Zatím funguje pouze v Americe a proto je většinou z nás zatím nedostupný.

O co jde? Sierra postavila síť vyvíjenou mnoha modemy. Nazývá ji The Sierra Network (sítě na TSN). Vy, pokud máte určitý software (Sierradský komunikační program a samozřejmě příslušné hry), můžete se už této síti připojit pomocí vašich modemů. Pak nastartujete hru, a budete moci plně využít týmové práce a koreje, kteří tam jsou připojeni s vámi (samozřejmě, můžete se vzájemně navzájem).

Má to užiti jeden háček. Abyste se mohli připojit, musíte vyplnit registrační kartu. Ta po vás vyžaduje osobní informace, jako je věk, kde žijete, jakou máte počítačovou konfiguraci, jaké hry máte, a vaše číslo kreditní karty, pokud máte nějakou automaticky strhávanou částku. Tedy pro většinu z nás, kteří nežijeme v USA, ani nemáme kreditní karty a ani peníze na telefon, není tato zpráva moc dobrá, že se tento projekt rozšíří do celého světa.

Jaké hry byste si zatím mohli na TSN hrát? Je připraven jakýchkoli dungeon, obdobně Beholder. Připomíná začátek počítačové práce, je šero, když ho nehrál ani zadermo, natož volat do Ameriky. Lepší už je Red Baron, přepíše známého simulátoru. Doufáme, že a přibývající množstvím těchto her poroste zájem i u nás, a že Sierra expanduje svůj projekt i nám.

Dolphine

**poslední kolo čtenářské soutěže
1. cena multimediální zařízení
CDTV od firmy A-B-Comp**

Vážení čtenáři!

Poslední kolo naší soutěže je tu! Odpovědi zašlete na adresu redakce EXCALIBURu. Na tento rok se dočkáte vyslovování, protože vítěz si odnese multimediální AMIGU CDTV od sponza této soutěže, známé firmy A-B-Comp. Protože proto nyní poslední kolo. Protože nečkáme zcela přesně fungovat redakce, vymyslel jsem na Vás otázky já. Jsou tak jednoduché.

Napíšte, co se Vám líbilo na posledních EXCALIBURech. Napíšte, co se Vám nelíbilo na posledních EXCALIBURech. Napíšte, co byste chtěli, aby v dalších EXCALIBURech bylo. Recenze? Návrhy? Triky? Mýty? Jak podrobně? Jaké hodnoty? Nové rubriky? Kolik stránek? Jak často? Za jakou cenu? Na jaké počítače? Bary v pozadí? A co EXCALIBUR KLUB? Prostě napište, co byste vyžádali.

Právě, přemýšlíte-li, odpovídejte rychle, šli na AMIGU CDTV, která se bude rozdávat ještě zase na vás. Ne přemýšlejte to posleďte rychle, protože stávajícími bude do letošního srpna odeslat poštu před svátkem.

Vydavatel EXCALIBURu a

AMIGU CDTV od firmy A-B-Comp

A-B-Comp

www.abcomp.com



2.díl

Když jednoho krásného dne dva bratři ve vzdálené Kanadě, Rob a Norm Slotkovi (podpísele DIOGOS jméno) počali touhou po síle a po penězích, dopustili se jedné z nejmužnějších věcí, jaká jim asi kdy přišla na mysl, a také založili si firmu se záměrem hrát si na SIR-TECH. A protože ve svém okolí měli zřejmě dost sympatizujících přátel, kteří by ochotni vtrhli na do práce na tu dobu „Jomický“ výkonných počítačích IBM-XT a Apple Macintosh smohl jedno hru za druhou, stala se společností B7 Slotkových nemalou a nikoliv neprospěšnou firmou.

Přestože začátky bývají těžké, SIR-TECH se nezalekl výšery možného podnikatelského neúspěchu a začal pracovat na RPG seriálu WIZARDRY (kouzelníci). Od té doby asi zrodil sedm dalších náležitých do této série. Je nutné říci, že jednotlivé díly (od prvního PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD, přes KNIGHTS OF DIAMONDS, LEGACY OF LVLGAMYN, RETURN OF WERONA, HEART OF THE MAELSTROM, až po už šestý a sedmý - BANE OF THE COSMIC FORGE a CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, které jsou výjimkou), byly tyto hry pro grafické stránce nevalně ovrovné. Zkrátka a dobře, Sir-Tech nepatří mezi ty firmy, které se v každé své nové hře pokoušejí o počítače dostat vše, čeho je schopen. Žádná jejich hra není po technické stránce výjimečná a vůbec by nebylo na závadu, kdyby ty Sir-Tech někdy nepřevládli význam „user friendly“ (už je třeba prvního páti dílu, Wizardry VI a VII už jsou snositelnější). Sami posuďte: od PROVING GROUNDS (Wizardry I), které byla celá v textovém režimu, přes 4. a 5. část, kde programátoři začali láskavěji a grafickou kartou GGA (třetí barva), následované Wizardry VI, která byla poprvé a naposledy v režimu karty VGA (šestnáct barev), až k úpravě 7. po technické stránce představitel prodávající Wizardry VII (konkrétně VGA-256 barev), která zatím zcela není uzavřena.

Poche toho, co jsme zde vyřídili, leckterý čtenář nyní nechápe, proč se firma, která měla v roce 1990 vyrobila hru na EGU, dočkala úspěchu. Ten způsobit musel jenom D.W.Bradley, programátor. Právě jenom světlí SIR-TECH do rukou osudu všech lidí tímto nekonečné řady jiných Wizardry. (A nejen po stránce programátorské, ale podílet se i autorství na většině částí).

A nyní je to v klasické formě. Tyto, až technicky nevyvážené, herní se autorskou pečlivostí D.W.Bradleye si tis je zárukou kvality. Právě ta je důvod, proč vás jako a druhou v pořadí seznamujeme s ty

SIR-TECH. RPG série Wizardry mají totiž svůj vlastní, promyšlený a neustále se vyvíjející systém pravidel hry, jenž až napodobí takové Advanced Dungeons & Dragons, EIL se vcelku významnými rozdíly. Tedy, na začátku každého dílu začínáte se šesti charaktery a právě zde se setkáváme s obrovským výběrem na a povolání, zkrátka v tomto zůstávají BSI, Westwood a mnoho jiných daleko pozadu za Wizardry. Spousta účinných kouzel, které se v prvních dílech sešly kouzelníky formulami (např. DIOS, BADIOX, MILWA ad.). Samozřejmě, že všechna kouzla jsou popsána v matrikách, tudíž žádný pírák nemá šanci, poněvadž bez znalosti herní magie hru opravdu NELZE dohrát. Soubor (ve všech dílech) prošel na koe a myslím, že je vyčlešen zmatek. Neuvěřím že zde opravdu poštěhán a hádanké nepočítá. Mnoho lidí má všechny charaktery na většinu čísel (boje a různými zbraněmi, spíhání, plavání atd.) přiděleny pro dovednosti (SKILLS), což se postupně zvyšují. Tedy například s každým úspěšně sešlým kouzlem vyšší úroveň se v sešlých zvyšují dovednosti řadčnický (ORATORY) apod. Maximum každé dovednosti je 100, tzn. 100 procent na ty, kterou číselně. Další sympatizující záležitostí jsou postupy. Zde kromě zvlášť, výdrže (STAMINA), a magických (boj v kouzelných postav) postava odrazí jeho dovednosti a hlavně se a jedničkou mohou zvyšovat vlastnosti (STR, INT, PIE, DEK, VIT, PER - zvlášťně postupy výdrže, ale také smrtě plamen...), Nutno dodat, že maximum každé vlastnosti je hodnota 18. Příběhy prvních dílů bývají většinou klasické, tzn. zly má sužuje kraj a vy jakožto jediný schopný individua musíte bla bla bla. Ale čas se mění a mění a když li například v šestém a sedmém dílu i méně pozorný hráč všimne magických karet, paroboch počítačů a pár potencionálních předtělů, začne mít v příběhu velký zmatek, ale zde ho můžeme uklidnit - všechny tyto věci tam patří a pokud je správně použijete dovezle se mnohem více o tajemném světě, se kterým se děj Wizardry odhrává. Nutno podotknout, že ani na světě moc lidí, kteří by úspěšně dohráli by jediný díl Wizardry. Zvlášť 1. a 4. díl jsou považovány za napísl složité, až pokud už dostanete ků šestému kolu, objeví se vám na monitoru hlava, které pokud záleží na silu Sir-TECHu, obdržíte diplom, kterým se zařadí mezi panfankou elitu. I přesto, že WII a W7 jsou mnohem hrátelnější než jejich předchůdci a možná i jednodušší, nesetkal jsem se zatím s nikým, kdo by tyto zmíněné díly užil k přístupu by normálně fungo-

val. Je mi jasné, že tent, kdo chce hrát úspěšně nějakou Wizardry, udělá nejprve, když dě vypovíde že zaměstnaní, zavře me do termné kobky pouze s počítačem a s té nevyvážením nos, přičemž, odhazuje se inkelné parba a naskyzo ztrátu zraku a psekání, má šanci, že dosáhne vyčerpávajícího cíle a stane se pokračem této nekonečné hry. Ovšem tén, se na rozhodí tak určitě, musíš přidat jeden lást - pokud jste majitelem Amigy, pak vás upozorním, že na tento počítač jsou k dispozici pouze W6 a W7, tudíž nemůžete začít od číselno začátku, což je v podstatě nezbytné. A ti vítěm ostatní, tent, majitel PC a u nás málo rozšířených Macintoshů, siče mohou hrát zcela od začátku, ale život je příliš krátký a než se dostanete k přístupu k šestému dílu, přičemž samot, která ukončí vaše trápení. Ale pamatujte: pan D.W.Bradley vás nikdy nenechá na holéčích a v případě jakéhokoli záskvu vám nabídl radu a porady na Wizardry HOTLINE. Takže pokud máte dost peněz na to, abyste si zavřeli do New Yorku, kde zmíněná horká linka žije, je možné, že nějakou tu hovadčinu od SIR-TECHu dohranete... Ale i tak zůstává Wizardry pákny vysokou na našem RPG žetřičku a pro přelstěného hrání, kdo li chtělo odpočinout od Chaos Engine, Commanche M.O. at., je účinným balzámem pro duši. Co zbyvá dodat? Snad jen to, že pokud li zakoupí originální disk, pak nezdržka se dočkají překvapení např. a podobě magnetické karty, se kterou máte vždy při nákupu u všech počítačů Sir-Techu po celém světě, máte vstup zdarma na různé akce, které firma pořádá, a většinu, není jen vobou mála. A navíc je Sir-Tech firmou hráči opravdu fair-play, neboť v případě ztráty nebo poškození disku, můžete požad., zašlete na jejich adresu srovně číslo vaší originálky a oni vám pošlou disk nově, zkrátka nás zárukou - náš pán. Tedy firma, jak ná na starost Wizardry, je firmou solidní a vychází plně vobu každému, kdo je toho hodn. Zároveň mi dovozu malou úvahu: vzhledem k tomu, že se kvalita série Wizardry děl od dušně zvyšuje, nezbytně měl dostat, že osmá část bude excelentně vyvíjenou, jemuž celý počítačový svět bude věnovat po dlouhou dobu svou pozornost.

P.S.: Nečlově jsem se dozvěděl, že Wizardry VII už je programována a počítá se SIR-TECH světlí časů i nějakému nepříteli známému AUSTRALEKEM tu počítačových osobností. Takže to nemáme budeme moct posoudit správnost osmého kroku, který mi připadá velice, ale velice odvážný.

T.D.T from ANNOYED

EXCALIBUR do sbírky

Nabízíme Vám skvělou možnost, jak si levně doplnit sbírku EXCALIBURU o 7 starších čísel 11 až 17 se slevou větší, než 50%! Tato drobná poškozená čísla si můžete předplatit složenkou za pouhých 98 Kč! Poškození jednotlivých čísel nemá nijak velkou, a nemá podstatný vliv na užitnou hodnotu časopisu.

● Nová čísla

Jednotná cena je 29 Kč na číslo. Složenkou si můžete si předplatit až dvanact čísel dopředu. Příklad: „Ex 23 - 34 = 12 x 29 = 348 Kč.“

● Starší čísla

Starší čísla se předplácí složenkou na adresu firmy PCP.

Čísle 16-21 dodáváme za 29 Kč.
Čísle 11-17 se slevou za celkovou cenu 98 Kč (viz noteň).

Jaká čísla máme na skladě?
EXCALIBUR 11 až 21

AMIGA MAGAZIN 3, 4, 5, 6 (1 kus 14 Kč)

Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyříditi co nejrychleji. Časopisy nezasíláme na dobrou. Pro ČR využívají předplatné též firma A.L.L. PRODUCTION, P.O. Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).

● Slovensko

vyřizuje firma L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 634 14 Bratislava 34. Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10% (odlišný kurs) + 10 Sk (bankovní převod). Místo 348 Kč tedy zaplatíte 348 + 34,60 = 10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle 02/291925.

PŘEDPLAŤ SI MNE, PROSÍM!

BUDE TO MÍT PRO TEBE TYTO VÝHODY:

1. Staneš se členem EXCALIBUR klubu se všemi výhodami, které klub přináší (viz článek EXCALIBUR klub).
2. Nestane se, že bys nesehnal Excalibur.
3. Pokud si předplatíš u PCP Excalibur na 12 čísel, dostaneš navíc zdarma tašku Excalibur (leden/94).
4. Pokud si předplatíš u PCP Excalibur na 12 čísel, můžeš vyhrát tričko Excalibur. (Každý stý předplatitel - leden/94)
5. Budeš spokojený.

EXCALIBUR KLUB se připravuje

Vzhledem ke značné kritice z řad čtenářů - nepředplatitelů jsme od tohoto čísla přesunuli přílohu EXCALIBUR+ do EXCALIBURU. Tím se počet stran EXCALIBURU zvyšuje na minimálně 48 stran pro všechny čtenáře. Předplatitelé získávají místo přílohy navíc možnost stát se bezplatně členy nově vznikajícího EXCALIBUR klubu, které jim přinese mnoho výhod, jako např. slevu na hry, počítače a periferie u některých firem. Základním identifikátorem člena klubu bude identifikační karta (ID karta), která bude mj. chráněna proti zfalšování hologramem. Na přípravě výroby ID karty se intenzivně pracuje. Přesné pokyny a další, velice zajímavé informace o EXCALIBUR klubu, ale i o dalších novinkách přineseme v převratném lednovém EXCALIBURU 22. Pokud máte nápadů a připomínek, s radostí je uvítáme. Do toho!

JAK VYPLNIT SLOŽENKU

NENÍ TO NIC SLOŽITÉHO:

1. Na složenku typu C napište adresáta:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. Čitelně vyplňte odesilatele (včetně PSČ)
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" srozumitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vypočítej jejich počet cenou a sečtete.
4. Zaplatte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte.

KDE KOUPIŠTE EXCALIBURY?



Praha 1
KLUB 602, Martinská 5
PHINGTON, Jindřichská 27
PRAGO-ATREY s.r.o., Václavské nám. 41
RUŽICKÁ-KNIHKUPECTVÍ, Na Příkopě 24
APRO - PHILIPS, Jindřichská 12
GRADA BOHEMIA S.R.O., Dlouhá 39
MULTISYS - DIREKT s.r.o., Vladislavova 8
ONPRESS s.r.o., Václavské nám. 17
PC SHOP, Vladislavova 24
FAN ELEKTRONIK, stánek Bílá Labuť

Praha 2
AMIGA INFO, Šumavská 19
BASIC s.r.o., Ječná 19
BCD s.r.o., Žitná 28
NEOKORTEX s.r.o., Bělehradská 98

Praha 3-10
COMPUTER-CONNECTION, Břanská 46 P-4
VUZ s.r.o., Bělohorská 70, Praha 6

PROSPERIT, Bělohorská 75, Praha 6
JRC, Chlapeckého 1913, Praha 6
A-B-Comp, Vavříkova 28, Praha 7
Prodajna tech. literatury, Bílá 90, Praha 9
REN, Václavova 5, Praha 10
DIALOG, Kubánské nám. 5, Praha 10

Západní Čechy
CONSUL, Pálenická 26, Píseň
BOOKS & SOFT., Pod Záhorskou 27, Píseň
MULTISYS Píseň, Pátatická 22, Píseň

Jižní Čechy
PAHEEX, Lannova třída 49, Č. Budějovice
M-CENTRUM, Kalkusova 1123, Tábor
Severní Čechy
ATRIS AGENTURA, Jiráskova 602, Kadaň
MULTISYS LIBEREC, Revoluční 66, Liberec
STARLIT s.r.o., Klášterní 454, Česká Lipa
ALIAS, Pražská 32, Liberec
GERARD, U Stadionu 1563, Most

KNIHKUPECTVÍ MAV, Mírové nám. 25, Ústí n/L.
Východní Čechy
SDRUŽENÍ KITKA, Smetan. nám. 1975, H. Brod
PREISOFT s.o.s., Ulřichova n. 610, H. Králové

Jižní Morava
AUTOCOM MARKET, Žižkova 7, Vyškov
FAKULTNÍ KNIHKUPECTVÍ, Učelní 53, Brno
KNIHKUPECTVÍ DOCKAL, Česká 32, Brno
KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ, Česká 31, Brno

Severní Morava
SINCO s.r.o., Panská 8, Olomouc
DISKONT s.r.o., Komenského 45, Přerov
KNIHA U BANKY, Holčárova 14, Ostrava
MOJČÍSEK, Školní 202, Horní Datyně
TM COMPUTER, Náměstí Svobody, Frýdek-M.
Slovensko
BONO s.r.o., Stúrova 1 a Južná 48, Košice



NINTENDO 866.-Kč
STARFIGHTER 2W QS-140



Amiga 1200



SEGA 400.-Kč
STARFIGHTER 3 QS-171



MULTI 866.-Kč
INTRUDER 1 QS-149

NINTENDO 766.-Kč
INTRUDER 2 QS-148

SEGA 939.-Kč
INTRUDER 3 QS-150

IBM 866.-Kč
INTRUDER 5 QS-146



MULTI 999.-Kč
AVIATOR 1 QS-155

NINTENDO 899.-Kč
AVIATOR 2 QS-153

SEGA 1066.-Kč
AVIATOR 3 QS-156

IBM 984.-Kč
AVIATOR 5 QS-151



IBM 400.-Kč
WARRIOR 5 QS-123



MULTI 225.-Kč
APACHE 1 QS-131



IBM 326.-Kč
JOYSTICK QS-113



IBM 326.-Kč
WARRIOR 6 QS-133



MULTI 326.-Kč
FLIGHTGRIP 1 QS-129F



IBM 3996.-Kč **SOUND MACHINE** QS-803



MULTI 326.-Kč
MAVERICK 1 QS-128F

IBM 886.-Kč
INTRUDER 6 QS-147

